XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2012. ÁPR. III. évf. 3. szám
799 Ft
ISSN 2061-8808
21. szám



Első kézből próbáltuk ki a Lollipop Chainsaw és Sleeping Dogs próbaverzióját!



Devil May Cry™
HD Collection
Devil May Cry
Devil May Cry 2
Devil May Cry 3
Dante's Awakening
Special Edition
MÁR A BOLTOKBAN!
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
CNG.HU
Magyarországon forgalmazza a CNG.HU Kft.
CAPCOM
capcom-europe.com
©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Le az utcára, ki a térre…

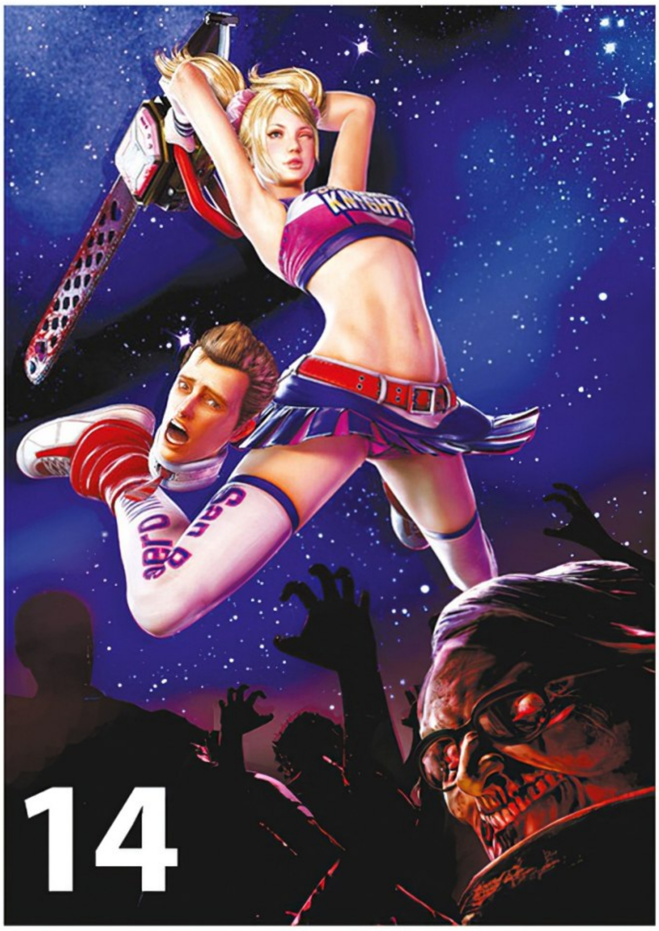
Hogy elérkezett végre a kedvenc évszakom, azt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy munkába menet se kabátra, se sálra, se sapkára nincs szükségem (még izgalmasabb, hogy a villamoson, egyéb közlekedési eszközökön mások is egyre kevesebb ruhaneművel takargatják magukat), ráadásul amikor kinézek az ablakon, nem csak a ragyogó napsütés vakít el, de egyben szemem elé tárul a virágzó és zöldellő természet is, miközben töretlenül, nagy vidámsággal csiripelnek a madarak (bár most, pár nappal ezen sorok megírása után beborult, és az eső is nekikezdett, azért remélem, a magazin megjelenésekor már semmi nem gátol meg benneteket abban, hogy élvezzétek a természetet).
Hiába no, ez a tavasz. Ragyogó napsugarak, hormonok, egyre kevesebb ruha stb.
Szóval egy-egy pálya lenyomása közben azért nézzetek ki a szabadba is, mert különben úgy fogtok kinézni, mint egy frissen ébredő falfehér vámpír, ami a mostani trendekkel ellentétben ritkán csillog-villog a napfény hatására.
Játszani pedig van mivel (annyira, hogy az Armored Core-t például bármennyire is szerettem volna, nem sikerült kipróbálnom). Bár a legelőször beérkező anyagoknak egy része elég nagy csalódást okozott (legalábbis számomra – lásd: Twisted Metal, Ninja Gaiden 3), azért voltak kellemes meglepetések is, mint például az új Silent Hill, ami nekem kifejezetten fekszik, vagy a Witcher második része, és akkor még nem is említettem az utolsó héten érkező két bemutatós alanyt, amelyek bár meglehetősen szigorú körülmények között lettek kipróbálva, azt már most elmondhatom, hogy rengeteg örömteli órát fognak okozni a gamerek számára. Mind a GTA-jellegű Sleeping Dogs, mind pedig az elmebeteg Lollipop Chainsaw minőségi produktum, ami megéri majd a ráfordított anyagiakat.
Már dobálgatom is az ötforintosokat a malacperselybe (na ja, havonta kábé ennyit sikerül spórolni), úgy érzem, szükség lesz rájuk.
Íróink élvezték ezt az időszakot, Szasát például teljesen feltöltötte a tavaszi időjárás, és megfenyegetett, hogy ha a következő számban nem kap valami igazán nagy jóságot, akkor rám szabadítja a kiscsillagok zsűrijének legérdekesebb lelkületű tagját.
Valamit muszáj lesz kitalálnom.
A teljesség igénye nélkül: Duke már készül a vizsgáira, amikkel kapcsolatban jó előre felkészített, miszerint pár hónapig kevesebb ideje lesz a tesztelésre, aminek köszönhetően gyorsan jól le is terheltem; Keviny beérett, kapott is két nagyobb 3DS-es címet; Gyuricza Peti is állandó tag lett; Martin vadászgatott, plusz leporolta régen nem hordott nindzsahacukáját; Veres Miki most kisebb volumenű játékokkal foglalkozott, de a következő számban már lesz az ízléséhez való falat; az Érdekességek részleg ezúttal a dömping miatt kimaradt, ám sQr'-t azért nem hagytuk unatkozni, így beszállt a letölthető játékok tesztelésébe; JediEco lehetőséget kapott a benne rejlő erő kibontakoztatására; én meg kalandoztam, lövöldöztem, illetve továbbvittem egy kicsit az előző számban megkezdett összeesküvéses történetet, mert a visszajelzésekből úgy tűnt, a többségnek tetszett az illuminátusos sztori.
Mindent egybevetve van egy rakás játéktesztünk (de tényleg, szerintem mindenki talál kedvére való programot, vagy arról készült írást), amik jó kezekbe kerültek, plusz van egy csomó állandó rovatunk, hogy ne csak a videojátékokról szóljon minden, illetve ismét próbára tehetitek magatokat a nyereményjátékainkon, amelyekkel igazi különlegességekre is szert tehettek. Így kezdődik nálunk 2012 tavasza, és nagyjából hasonlóan is fogjuk folytatni.
Legalábbis egy hónap múlva, amikor 22. számunk elérhető lesz a standok polcain.
Tartsatok majd akkor is velünk, addig pedig játsszatok, csajozzatok, pasizzatok, legyetek sokat a szabadban/a friss levegőn, bulizzatok, menjetek el valami táborszerűségbe, és úgy összességében csak élvezzétek az életet!

Böjtös Gábor





TARTALOMJEGYZÉK















18





48



58

R.I.P. – most úgy igazából

Van, hogy a pletykák, miszerint a videojátékok erőszakossá tehetik az embert, igaznak bizonyulnak… sajnos léteznek olyan mentálisan beteg emberek, akik a virtuális világban találják meg a megfelelő indíttatást arra, hogy akár gyilkoljanak is.

Osaka. A 23 éves Eriko Tashiro és barátja, a 31 éves Daigorou Umezaki saját otthonában verte halálra Eriko kisebbik húgát. A mindösszesen 17 éves lányra azért támadtak rá, mert részmunkaidőben állást vállalt, és nem kívánt testvérével órák hosszat gyakorolni a kiképzőpályán – a rendőrségi jelentésben nem szerepel sem a platform, sem az, melyik játékkal játszottak éppen.
A gyilkosok (mert egyszerűen nincs más szó, amit használhatnék) 13-14 évnyi letöltendő börtönbüntetést kaptak tettükért. S tudjátok, mi a legszomorúbb az egészben? Az, hogy az ehhez hasonló igazi hírekkel ellentétben a médiában mindig csak a felfújt, divatmajom tizenévesek lövöldözéséről lehet hallani…



Azok a csodálatos nők és férfiak

Akik a médiában dolgoznak, jól tudják – három dolog szükséges ahhoz, hogy még a legpocsékabb terméket is értékesíteni lehessen: kutya, gyerek, vagy dekoratív, lenge öltözékű nő.

Tekintsünk kicsit vissza a közelmúltba, körülbelül másfél évvel ezelőttre: emlékeztek még a GamerGirl rovatra a Konzol Magazin szárnybontogatásának időszakából? Nos, ha nem is pontosan ugyanolyan formában, de szeretném azt visszahozni egy kicsit a Hírek rovat keretein belül, méghozzá a videojátékokból megismert szép lányok és – kedvezve a hölgy olvasóknak is – macsó férfiak kissé másabb ruhatárból válogatott, szigorúan pixelekből összerakott montázsaival.
Mini rovatunk első alanya a Final Fantasy XIII-2 idealista és naiv, ugyanakkor rettentően szexi főhősnője, Serah, akit a kínai művész, znz álmodott meg idomait alig takaró, ezüstszínű bikiniben.
Hát nem gyönyörű, egyemmeg?!



A kezdeményezést egyébiránt próbára is bocsátjuk, mivel adunk a véleményetekre is: szeretnétek ilyen és ehhez hasonló artworköket látni a Konzol Magazin hasábjain? A válaszokat weboldalunkon (konzol.eu) várjuk, a hír címének megfelelő topikban.

Pletyka: mégsem kapunk új prédát?

Szomorú hír kavarog az internet levesében: a Bethesda nemrégiben elejtett utalása szerint a már régóta készülő Prey 2 munkálatai alól hamarosan kirántják a biztos talajt.

Egyébiránt nem mondhatjuk azt, hogy teljesen váratlanul ért minket a hír: jó ideje nem hallottunk már a Prey 2 felől, ráadásul a 2012-es GDC-re szánt promócionális anyagot is letiltotta a Bethesda. Pedig nem ígérkezett rossz anyagnak a stuff, mivel a tavalyi E3-on mutogatott trailer, valamint a nyitott világról szóló információk kifejezetten a haladást és fejlődést mutatták. Mindezek ellenére még nem szükségszerű a Prey 2 temetése, történtek már csodák, újragondolt koncepciók, de a jelen állapot szerint igenis a végét járja a generáció egyik nyitócímének folytatása. Teljes bizonyosságot majd akkor nyerünk, ha megrendezik az ez évi expót: ha ott viszontlátjuk a játékot, megnyugodhatunk, ha nem, azért még akkor is reménykedhetnek a rajongók.





Portal mozifilm készül(hetne)

Igaz, hivatalosan még sehol sem jegyezték be, hogy filmszalagra portálják a Valve nem várt sikerű, a Half-Life kiegészítésének szánt Portalját, de néhány rajongónak köszönhetően mégis megtekinthetünk egy rövid trailert ezzel kapcsolatban.

Oké, elismerem, ez nem a Reggeli Próféta napilap (Harry Potter, valaki?), így egyelőre a magazinban sem fogtok mozgóképeket látni, de mindezek ellenére érdemes bepötyögni az alant található linket.
A srácok egész komoly kedvcsinálót hoztak össze, profi fénytechnikával, díszletekkel, és nem utolsó sorban zenei aláfestéssel: talán valamelyik nagyobb hollywoodi stúdió is felfigyel rájuk, és a Gears of War, a World of Warcraft, és a Halo feldolgozása mellett szorítanak helyet nekik is.
Ti szívesen látnátok egy mozis adaptációt a nagyszerű logikai feladványoktól és merő gúnytól ismertté vált játékból?
Link a videóhoz:
http://tinyurl.com/chgz7v5

Újdonságok az Xbox Live-on

Az Xbox Live már évek óta szolgáltat számunkra a videójátékokon felüli kikapcsolódási lehetőségeket is: Windows Live Messenger, Facebook, Last.fm integrációk és a többi… az elmúlt hetekben újabb lehetőségek nyíltak meg a felhasználók előtt, hogy konzoljuk elé lemezpörgés nélkül is leülhessenek.

A füles egyenesen – ki mástól – Major Nelsontól érkezett, aki előrevetítette a Gold előfizetők számára az azóta már „fogható" HBO Go, Comcast Xfinity és MLB TV csatornákat. Az első kettő filmekkel és showműsorokkal szórakoztatja a nagyérdeműt, míg az MLB-n leginkább baseball-t nézhetünk. Hogy kis hazánkat ez mennyire érinti, az már más kérdés…

…ám mielőtt még tovasiklanánk ezen a hírmorzsán, egy apróságot még megjegyeznék: ahogyan a legtöbb alkalmazás, az HBO Go, a Comcast Xfinity, és az MLB TV is reagál a Kinect szenzorra: egyes híresztelések szerint, ha a Trónok Harca vad csatáinak hevében „Halfman!" felkiáltással ugrunk ki a fotelből, konzolunk menten elhalálozik a RROD-ben. Szóval csak óvatosan.





The Walking Dead előrendelési akció – most nem biztos, hogy annyira jól jársz

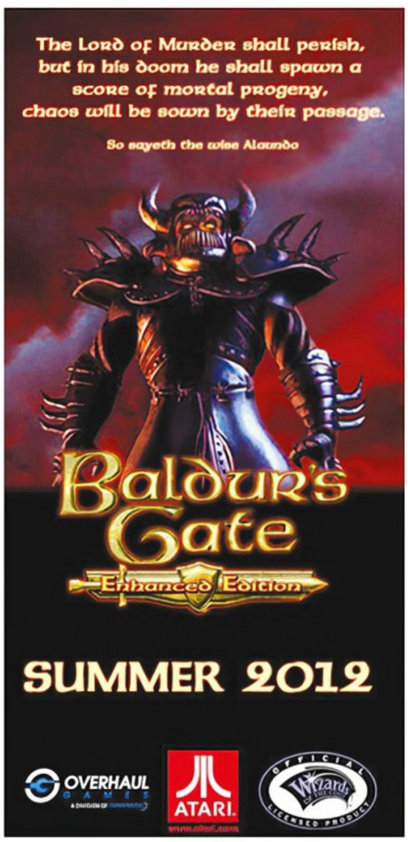
Amikor ezen sorokat olvasod, már biztosan hozzád is elért a hír: videojáték készül az Amerikában nagyon népszerű The Walking Dead című képregény-sorozat alapján.
A program epizodikusan, letölthető tartalomként fog a virtuális piactérre kikerülni, ám ennek ellenére is előrendelhető, méghozzá nem mindennapi extra tartalommal.
Nem, nem kapsz lemezt, se kézzel fogható artworköt, vagy könyvecskét: helyette valami sokkal jobbal ajándékoznak meg(?), ha elkötelezed magad a vásárlás mellett.

Kerteljek, vagy ne? Tudjátok mit, inkább nem: zombi leszel. És pont.
Mi? – kérdezhetitek. Nos, akik előfizetésre adják – szó szerint – a fejüket, azok bekerülnek a játék negyedik epizódjába, mint brutálisan szétmarcangolt, majd élőholtként újjászületett emberek. Mókás lesz abban a tudatban játszani, hogy talán épp a szomszéd haver elől menekülök…
Az ötlet briliáns és egyedülálló minden tekintetben, csak gratulálni lehet a fejlesztőknek a tucat gyűjtői kiadások különlegességei mellett!

Pletyka: Visszatér a Baldur's Gate-sorozat

Úgy tűnik, ez a nagy bejelentések és pletykák hónapja: egy igen sokat sejtető poszter arról árulkodik, hogy remake, vagy HD minőségű kiadás készülhet a számítógépes körökben a mai napig igen népszerű, a régi papíros szerepjátékokhoz legközelebb álló sorozatból, a Baldur's Gate-ből.

Biztosan sokan emlékeztek még a BG két részt is megélt konzolos mellékágára, a Dark Alliance-re. Jó kis játék volt, szerettük is, bár akció-RPG irányvonala miatta messze került az eredeti koncepciótól. A PC-s Baldur's Gate-be száz órákat lehetett ölni, minden titkát felfedezni pedig szinte lehetetlenség volt.
Azt, hogy pontosan mit fog tartalmazni a Baldur's Gate: Enhanced Edition, egyelőre jótékony homály fedi, de bizakodhatunk egy esetleges hádésított újrakiadásban, vagy egy totálisan régi-új dolgokat felvonultató remake-ben, akár konzolokra is.
Amint további információk érkeznek szerkesztőségünkbe, feltétlenül szólunk!



Pletyka: Elder Scrolls MMO

Már az Oblivion megjelenésekkor is suttogtak egy, az Elder Scroll világában játszódó masszívan többjátékos szoftverről, ám úgy tűnik, most ismét táptalajra talált ez a régi pletyka – ami nem is biztos, hogy annyira álhír.

A Tom's Guide nevű, szoftverrel és technikai kütyük árusításával foglalkozó weblap hivatalos(?) információja szerint a Bethesda és a Zenimax Online Studios már régóta hegeszti a The Elder Scrolls Online-t. Ha hihetünk nekik, akkor a kerettörténet 1000 évvel a skyrimi polgárháború előtt játszódik majd, és induláskor három frakció közül választhatunk. Az még egyelőre nem tisztázott, hogy milyen fajokat és kasztokat fog felvonultatni a szoftver – ha egyáltalán tényleg elkészül. A hivatalos bejelentésre elvileg már csak májusig kell várnunk, szóval majd akkor visszatérünk rá… de elég valószínű, hogy a projekt valós, mivel a fejlesztők nemrég levédették a The Elder Scrolls Online címet, ráadásul a Tom's Guide bejegyzését sem kommentálták.



Dzsek

ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLETEK



Kérem, emeljék meg tétjeiket… legyen az mondjuk hat és fél milliárd!

Sokszor, sok helyen szó esik bolygónk emberi populációjának vészes megnövekedéséről, és a környezetre tett káros hatásáról, vagy a globális felmelegedésről, és rengeteg hasonszőrű témáról, ám konkrét megoldás még nem született. Bár vezetőink rendre megpróbálkoznak egy-egy válságmegoldó program megalkotásával, az ipari és kereskedelmi tényezők ezeket alapvetően gátolják, hiszen a legtöbb megoldás gazdasági kieséssel is járna. Mit lehet ilyenkor tenni? Lehet, nem is az okozattal, hanem az okkal kellene foglalkozni? Vagyis magának a népességnek a csökkentésével?

Mentsük meg a Földet!

Szeretjük beleártani magunkat mindenbe. Szeretünk bábáskodni a természet, és a Földanya felett, amely velünk szemben évmilliárdokat megélt már. Miközben a saját házunk táján is rendetlenség van, meg akarunk menteni mindent, még akkor is, amikor mi felelünk azok eltűnéséért, kipusztulásáért. Szeretünk a természet rendjébe és normájába beleszólva bármit megteremteni, akár genetikai változtatásokkal, akár klónozással. De legfőképpen szeretünk mindenek felett álló isteni megtestesülést játszani, hogy ezzel is éreztessük, mi jobbak vagyunk.
Nagyjából ugyanez jellemző arra az elitre, arra a rendre/szektára/csoportosulásra, amelyről az előző számban már említést tettem. A róluk szóló összefoglalóban pedig kitértem terveikre is, amelyek közül egynémelyre utalások is találhatóak, amennyiben nyitott szemmel járunk, a média hatásaitól mentes, szabad elmével figyeljük a körülöttünk zajló eseményeket. Már ha eljut hozzánk azoknak a híre.
Hallottál már a TED-konferenciáról (Technology, Entertainment, Design)? Arról az eseményről, amelyen olyan híres emberek tartanak előadásokat, mint Al Gore, Bill Clinton, vagy éppen Bill Gates? Utóbbi a 2010-es beszéde során súlyos témákra tért ki. Többek közt a CO2-kibocsátás káros hatásairól beszélt, amit úgy állított be, mint minden probléma forrása. A kisebbik baj az, hogy a kibeszélt dolognak (rengeteg tudós, és a témához értő ember szerint) semmi köze a globális felmelegedéshez.
A nagyobbik pedig az, ahogy ennek a megoldását látja a Microsoft atyja.
Billy fiú ugyanis ezen a korábban megnevezett eseményen úgy zárta a beszédét, hogy a CO2 kibocsátott mennyiségét drasztikusan le kell csökkenteni, amit új oltásokkal, az egészségügyi intézkedésekkel, és a reprodukciós szolgáltatásokkal lehet elérni. Ahhoz, hogy pontosan megértsük, mire célzott ezzel, kicsit vissza kell mennünk az időben, és utána kell néznünk Bill családfájának, és egy-egy korábbi kormányzati dokumentációnak/tanulmánynak, amelyek mind összekapcsolhatók BG (véletlen az egyezés, semmi közünk egymáshoz a monogramon kívül) szavaival.

Kezdjük a legfontosabbal: II. William Henry Gates (Bill apja) a Planned Parenthood elnevezésű nemzetközi szervezet (családtervező intézet) elnöke volt, majd az igazgatótanács tagja lett. A PP pedig az elnevezésével és meghatározásával ellentétben meglepő célokat szolgál – világszerte támogatja az abortuszklinikákat és fogamzásgátló eszközöket, miközben az eugenika (érdemes utánanézni a jelentésnek, melynek egyfajta változatát próbálta Hitler is sikerre vinni) lelkes támogatója; éppen úgy, ahogy például Darwin is volt, miközben szembement a vallás teremtéstörténetével. Ám felejtsük el egy kicsit, hogy ki Bill Gates apja, vagy azt, hogy az anyja bankigazgató, és nézzük meg a saját életútját.
Az ifjabbik Gates a hetvenes években apja támogatásával hozta létre a Microsoft vállalatot, amelynek élén szabadalmakkal, jogi és egyéb eszközökkel éri el, hogy szinte egyeduralkodóvá váljon a piacon (ezzel együtt ellehetetlenítve minden egyéb próbálkozást – akár a non-profit vállalkozásokat is), amivel hatalmas vagyonra tesz szert. Az ezredfordulón visszavonul, lemond a korábbi pozíciójáról, és alapítványt hoz létre (Bill & Melinda Gates alapítvány), amelynek fő tevékenysége az új vakcinákkal, és a génmódosított élelmiszerellátással kapcsolatos kutatások folytatása, emellett pedig megalapítja a GAVI-t, a Vakcinagyártók Nemzetközi Szövetségét, amelynek célja a teljes népesség immunizálása a különböző oltási programok segítségével (működésében pedig rengeteg szervezet és alapítvány vesz részt). Mindez nagyon szépen hangzik, és természetesen nem szabad mindenkiről rosszat feltételezni, de lapozzunk vissza pár évtizednyit az időben, és tegyünk hozzá némi adalékot a történethez.
1974-ben Henry Kissinger (aki foglalkozik az összeesküvés-elméletekkel, az rendszeresen összefuthat az úriember nevével, hiszen több elnöknek is a tanácsadója volt, kijelentései és ideái pedig remek alapot biztosítanak ahhoz a bizalmatlansághoz, amit a vezető réteggel szemben érzünk) egy rendkívül fontos nemzetbiztonsági tanulmányt dolgozott ki, amely a túlnépesedés problémáját veszi célpontba. Megállapítása szerint a világ népességének további növekedése biztonsági kockázatot jelent az Egyesült Államok számára, ezért a megoldást a népességnövekedés azonnali megállításában látja, amelyhez fel is kér bizonyos nemzetközi szervezeteket.
Még egy kis kitérő: 1991-ben a UNESCO bizalmasaként Jacques Cousteau olyan kijelentést tesz, miszerint a Föld népességének stabilizálása érdekében 350 ezer embertől kellene megszabadulni minden egyes nap, „amit rettenetes így kijelenteni, de legalább annyira rossz nem szólni róla".
A Brit szociológus, filozófus Lord Bertrand Russell pedig a háborúk sikertelenségéről(!!!) tett említést, miközben a születésszabályozás helyett inkább a bakteriológiai háborúkban látta a megoldást, miszerint ha generációnként legalább egy világméretű pestisjárványt lehetne okozni, megoldódna a népességszaporulat problémája, és a túlélők nyugodtan világra hozhatnák az utódjaikat.
Szép elméletek, egyazon körökből.
Mert hát honnan is jönnek ezek az ötletek (és akkor most összekapcsolhatjuk a különböző szálakat)?
A Kissinger és Russell által megálmodott „program" kidolgozására és végrehajtásá-



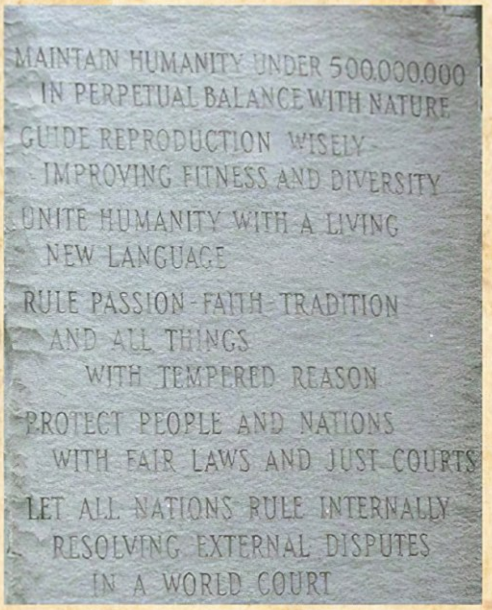
ra felkért szervezetek listája a következő: Világbank (emlékeztek még az előző cikkre?), WHO, UNICEF, UNFPA, egyéb szervezetek és alapítványok. Talán nem okozok vele nagy meglepetést, ha azt mondom, hogy a Bill Gates által alapított és vezetett GAVI tagjai ugyanezek. Eugenika, vakcinák, népességcsökkentési tervek. Talán már látod az alagút végén a fényt, és ha azt mondom, hogy ezek a szervezetek juttatják el a különböző oltásokat a világ minden tájára, miközben Afrikában a családtervező szervezetek által beadott injekciók (amelyeket három alkalommal kell a szervezetbe juttatni) meddővé teszik a helyi asszonyokat, és emellett a különböző, hirtelen felbukkanó járványok ellen folyamatosan ilyen-olyan vakcinákat nyomnak belénk (amiknél hangosan rikoltozik a világi média, miszerint muszáj beadatnunk magunknak azokat, sőt Amerikában megbüntetik az embert, ha nem tesz így), némi bizalmatlanság is előbújhat belőled, ami nem is véletlen.
Soha nem hallott ragályok jelennek meg, a vírusok ilyen-olyan mutációi bukkannak fel rendre, a titkos laboratóriumokban meg ki tudja, miféle kísérletek folynak, és az emberi kezek milyen bakteriológiai halálhozókat hoznak létre teljes titoktartás mellett.

Kőtáblákba vésett tömegmészárlás

Földünk tele van különböző műalkotásokkal, emlékművekkel, amelyek általában pozitív mementóként őrzik az azok által megörökített eseményeket, eszmeiséget. Azonban van néhány, amely kivételt képez ezek alól.
Az egyik ilyen a Georgia Guidestones, ami rengeteg kérdést vet fel maga után, és amelynek megszületése sem mindennapos. 1979-ben egy elegáns, ősz hajú ember érkezett Elbert megyébe, aki Robert C. Christianként mutatkozott be az egyik helyi vállalkozás tulajdonosának, miközben előadta, hogy ő egy hűséges amerikaiakból álló kis csoport nevében jár el, és szeretne egy elhagyatott dombon egy gránit-együttest felállítani, amely naptárként, napóraként is működne, már amellett, hogy a csoport által leírtakat is fel kellene vésni rájuk. Joe Fendley, az Elberton Granite vezetője nem gondolt semmi rosszra, egyszerű és jövedelmező üzletet látott a lehetőségben, amely bár fura tényezőkkel járt együtt (Robert különböző bankokon keresztül juttatta el megbízottjához a megbeszélt összeget, ennek magyarázata pedig az volt, hogy „ne lehessen lenyomozni, honnan jött a fizetség"), mégis „hétköznapi" munkának tűnt.
Nos, talán annak tűnt, azért már a tervek megtekintésekor is sejthető lehetett, hogy erről szó sincs. Kezdjük ott, hogy R.C. Christianként a Rózsakeresztesek, a misztikával foglalkozó rend alapítóját, Rózsekeresztes Krisztiánt ismerjük (itt egy pillanatig időzzünk el, és nézzük át a titkos rendek idővonalában a Templomosok, a Rózsakeresztesek, és az Illuminati lehetséges összekapcsolódását, miközben a felsoroltak céljai, hitvilága szinte egy az egyben megegyezik).
Ez azonban még semmi, ha megnézzük magukat a köveket is.
A Georgia Guidestones ugyanis meglehetősen bizarr és félelmetes tartalmat rejt magában, vagyis inkább magán. A felső rétegen elhelyezet titkos üzenet mellett (melyet egyiptomi hieroglifákkal, babiloniul, ógörögül és szanszkritul írtak fel) az oldalköveken több nyelven (pl. angol, orosz, kínai, héber stb.) bevésett szöveg szerepel, amely tíz pontban foglal össze egy irányelvet. Utóbbinak hívői nem ismeretesek, ám a leírtakat, a tényeket, és a pontokban foglalt gondolatokat összefoglalva lehet némi sejtésünk (pláne, hogy a gránit-együttes fontos kapcsolódásban van a nap sugaraival, ráadásul a Baphomet-hívő Templomosok rengeteg ideát és gondolatot vettek át az ókori Egyiptomi halálvallásból, vagy a babiloni kultúrából – mely nyelvek szerepelnek a tömbök tetején?). Mert miről is van szó ezen a Guidestone-on? Többek közt arról, hogy a nemzetek egyetlen világbíróság előtt feleljenek; a szépség jutalmazva legyen; a szaporulat bölcs vezérlésével javítva legyen a sokszínűség és rátermettség; bevezetésre kerüljön egy új, egységes nyelv; nem utolsó sorban pedig arról, hogy… az emberiség létszámát 500.000.000 alatt kell tartani.
Mindez tökéletesen egyezik az Új Világrend céljaival, az eugenika elméleteivel, de a legnagyobb baj a számokkal van, amelyek némi párhuzamot mutatnak a cikk elején leírtakban elhangzottakkal. De hogy pontosan mi is a problémám mindezzel? Ha nem számoltál még utána, akkor közlöm, hogy a kőtáblákon legelső pontként leírt eredményt akkor lehetne elérni a jelenlegi népesség ismeretében, ha nagyjából az emberiség 93 százalékától sikerülne megszabadulni. Mondjuk háborúk, járványok, teljes elszegényítés segítségével, valamint a „gyereknemzésre alkalmatlanok" meddővé tételével.

Egy fakó ló, bőröndökből előbújó démonok, a világvégét ábrázoló festmények – nem, ez nem egy apokaliptikus kiállítás, hanem Denver új reptere

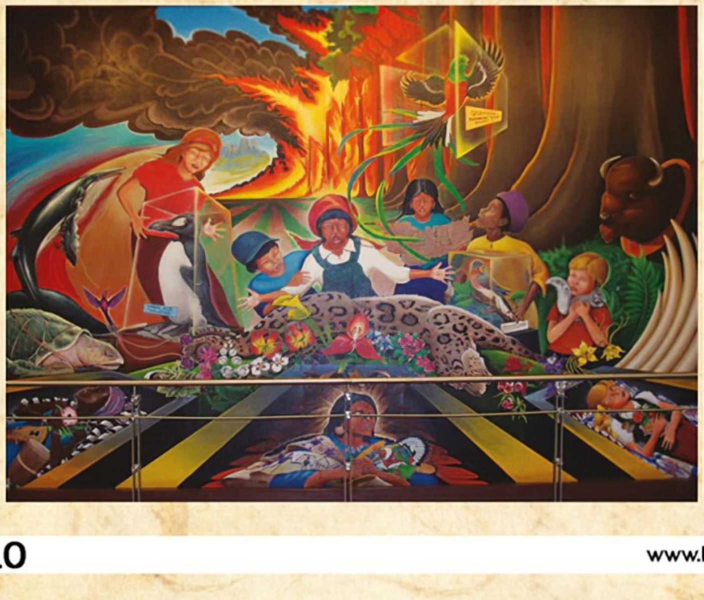
Utazzunk egy kicsit arrébb, ám Amerikában maradva látogassunk el Denverbe, ahol a kilencvenes évek közepén egy új repülőteret avathattak fel a helyiek, pedig a városnak már volt egy jól működő reptere.
A második Denver Airport titokzatos körülmények között épült fel, méghozzá úgy, hogy a kezdetekben megállapított összegek sokszorosát (aminek egy részét a CIA állta) emésztette fel a munka, amelynek során nem várt nehézségekkel, feladatokkal kellett megküzdeniük a folyamatosan lecserélődő munkásoknak. Kezdjük azzal, hogy az először felhúzott hatalmas területű épületegyüttesek végül 110 millió köbméter(!!) föld megmozgatásával be lettek temetve.
Nem, nem vicc. Miután elkészültek, egy új utasítás hatására a föld alá lettek rejtve – szellőzők, és egyéb, a létezését bizonyító elemek a mai napig látszódnak a környéken, miközben a volt munkások hatalmas föld alatti járatokról beszélnek. További érdekesség, hogy a reptér főépülete gránitkövekből lett megépítve, miközben a tetőzete teflonbevonatot kapott – ezeknek a következmé-







nyeként visszatükrözi a napfény kilencven százalékát, és így nem vezeti a hőt, avagy sem radarral, sem hőérzékelő műszerekkel nem lehet kimutatni az épületet, vagy éppen azt, hogy mi zajlik azon belül.
Ám a denveri repülőtér „művészeti" díszítése még az építésénél is érdekesebb. A Nagy Teremben (Great Hall) ott van az időkapszulával ellátott (nem mellesleg valamilyen irányítószerkezetnek tűnő) alapkő, amelyen a New World Airport felirat mellett (nem mindegy, hogy a szavakat milyen módon ejtjük ki – abszolút más értelmet nyerhetünk azoknak) a szabadkőműves jelkép is helyet kapott. Emellett a csarnok tele van fura elemekkel, amelyek mindennek elmondhatók, csak hétköznapinak nem. A különböző, bőröndökből előbújó démonokat ábrázoló szobrok mellett hatalmas freskók is helyet kaptak, amelyek egy-egy (látomást, tervezett eseményt?) történetet mutatnak be az utazóknak(?).
A festmények egyikén három koporsó áll a középpontban (bennük két színes bőrű nő, és egy fehér kislány hullájával), amelyek fölött halott és haldokló állatok, rémült gyermekek vannak, miközben mögöttük lángol minden. A második festményen romos épületek előtt magasodik ki a gázálarcos katona, aki egyik kezében lőfegyvert tart, a másikban pedig egy kardot, amellyel éppen egy fehér galambot (amit szinte mindenhol a béke jeleként ismernek az emberek) szúr le, miközben a lábainál szenvedő (vagy halott?) gyerekek fekszenek, mellette és mögötte pedig gyötrődő, haldokló alakok sora látható (a legelső egy halott csecsemőt a kezei közt tartó édesanya).
Bármit is szeretett volna ezekkel a festményekkel közölni az alkotó (aki minden bizonnyal megbízásra dolgozott), azt egyértelműen kimondhatjuk: mindez nem illik, nem való egy nemzetközi repülőtérre, és kifejezetten beteges a tartalmuk, ahogy a démonos szobrok is azok, nem elfelejtve azt a hatalmas lovas szobrot, amely szintén a repülőtér területén áll. A vörösen világító szemű kék (vagy éppen fakó… Jelenések könyve, tessék lapozgatni) állat (amely titokzatos körülmények között a saját alkotóját is agyonnyomta) jól láthatóan magasodik ki környezetéből a főépület közelében, jelentése pedig egyértelműen összekapcsolható a bent látottakkal. Amennyiben nem elég a furcsaságokból, a mendemondák fura hangokról szólnak, amelyek a föld alól szűrődnek fel, és amelyeknek köszönhetően 2007-ben például több repülőgép ablaka is megrepedt, emellett pedig a repülőtér olyan hatalmas hajtóanyagmennyiséggel, optikai kommunikációs és rézkábeles rendszerrel rendelkezik,











amelyre semmiféle magyarázat, és logikus indok nincs, pluszban pedig a google earth segítségével egyesek azt is kiderítették, hogy a terület alatt egy folyó halad át, ami egyben saját vízellátást is nyújt.
Arról pedig még nem is szóltam, hogy a repülőteret védő kerítés úgy van kialakítva, hogy az nem a bejutást akadályozza (ahogyan azt alapvetően feltételeznénk), hanem a kijutást. De vajon mi célból?
Nem tudok és nem is akarok messzemenő következtetéseket levonni az eddig leírtakból, de az tény, hogy valami nem stimmel a Denver Airporttal. Felhúzni egy ilyen komplexumot, miközben már létezik egy jól működő, modern repülőtér, ráadásul ahhoz képest kisebb területű kifutópályával megépíteni azt, miközben az alapterület a felszín felett nincs kihasználva (hangsúlyoznám, hogy a felszín felett – hiszen az alatt nem tudjuk, mire kell a beásott épületegyüttes), és jóval nagyobbat sejtetne: mindenféle józan logikával szembemegy a dolog. Ahogy a kialakítás, és a díszítés is. Mindez vajon felkészítés? Noé bárkája? Vagy egészen más? Nem tudhatjuk, de annyi bizonyos, hogy a korábban leírtakkal összevetve, illetve az előző számban leközöltekre visszagondolva érdekes „fikciókat" hozhatunk ki a tényekből, amelyekre nem árt odafigyelni.
Ki tudja, hogy mi a cél, és mik az eszközök.

Több százezer műanyag koporsó – fel kell készülni a legrosszabbra is

Még egy kis apróság a lezárás előtt. A FEMA, avagy a Federal Emergency Management Agency 2009-ben több millió műanyag koporsó elkészítését rendelte meg, amiket aztán az Államok különböző pontjain helyeztek el. Ezek a pontok lakatlan, kihalt területek, amelyek kerítésekkel vannak elzárva a külvilágtól, és amiket a hadsereg véd, miközben minden körbe van kamerázva.
Természetesen normális indokkal senki nem tudott szolgálni a „felvásárlással" kapcsolatban, amit semmi, de tényleg semmi nem indokol, legalábbis semmi olyan, amit mi, átlag emberek tudunk.
Egyes összeesküvés-elméleteket kutatók teljes bizonyossággal állítják, hogy emellett a FEMA különböző komplexumokat is felépített az USA területén, amelyek koncentrációs táborokként fognak szolgálni, ha az Obama-kormány megteszi a legvégső lépést is az Új Világrend érdekében, amelyhez a „terror elleni" háború nyújt majd közvetlen segítséget – az előkészületek miértje egyszerű: az ellenzők és ellenszegülők elhallgattatása és elrejtése, amennyiben beindul a propaganda gépezet, és beindul a chipek tömeges és kötelező emberekbe rejtése. A saját véleményem az, hogy ez a pontja az összeesküvés-elméleteknek némileg már elég húzós, és tényleges bizonyítékoktól abszolút mentes, ám az eddig megismert tények tükrében teljesen(!) ezeket a feltételezéseket sem zárhatjuk ki abszolút bizonyossággal.
Maga a koporsók felvásárlása és birtoklása,



raktározása mindenesetre érdekes tény, amit sokféle módon meg lehet magyarázni.

Konklúzió

Természetesen a leírtak mind elméletek. Összeesküvés-elméletek, amelyeket alapból elvetünk, mert nem férnek bele az általunk elképzelt, és a belénk nevelt világképbe. Természetesen a leírtak mind képezhetik a kitalációk fogalmának tartalmát.
Ám érdemes utána olvasni a dolgoknak (még most, amíg létezik szabad internet, az eddig ismert formájában).
Nem utolsó sorban pedig érdemes kicsit összekapcsolni az előző, és a mostani számban leírtakat. Megvizsgálni az Illuminati történetét, vagy az ahhoz kapcsolódó tényeket, témákat. Valamint érdemes elgondolkozni azon, hogy milyen célt szolgálhat a Georgia Guidestones, vagy a denveri repülőtér, amely még a szkeptikusokat is elbizonytalaníthatja, elvégre józan ésszel átgondolva annak létezése, és létezési formája mindenféle logikának ellentmond.
Ami biztos, az az, hogy befolyásolva vagyunk. Én is befolyásollak az írásaimmal, hogy ezzel gondolkodásra, a gyermekkorodtól kezdve eléd tett információk megkérdőjelezésére bírjalak, ezzel elszakítva a média által beléd sulykolt világnézettől, miközben elhintem a magot, amely arra késztethet, hogy utánanézz a dolgoknak, és ne legyél az áldozata egy olyan rendszernek, amelyben azt hiheted, hogy szabad vagy, de közben valakik mentálisan és egészségileg is igyekeznek legyöngíteni, hogy így minél kisebb veszélyt jelenthess számukra.
Azt hiszem, nyugodtan mondhatom mindannyiunk nevében, hogy nem kívánunk totális kontrollban, chipek által megpecsételve élni, miközben kiszolgálunk egy uralkodó elitet, és jobb, ha ezt ők is tudják.
Gondolkodj, nézz és ne csak láss, cselekedj úgy, hogy tetteidet soha ne bánd meg.
És soha ne felejtsd el azokat a szavakat, amelyeket nagy, értékes emberek hagytak ránk, tanulságul szolgálva ezzel az utókornak: az ember akkor lesz a legjobb rabszolga, ha azt hiszi, hogy szabad; illetve úgy rejthetünk el a legjobban valamit, ha feltűnő helyen tartjuk.
Vigyázzatok magatokra és egymásra.

Böjtös Gábor

SLEEPING DOGS



A CNG.hu jóvoltából egy napsütéses reggelen virtuális kirándulást tehettem Hongkong kevésbé derűs, ám annál brutálisabb, bandáktól hemzsegő utcáin. Betekintést nyerhettünk az Activision korábban True Crime: Hong Kong néven bejelentett projectjének bugyraiba, és első kézből tapasztalhattuk a megújult Sleeping Dogs prezentálását, habár egyelőre még mindig csak Alpha buildes állapotban. Eredetileg a címet az Activision ápolgatta, ám mikor az lehúzta a gammánál a rolót, a munkálatok átkerültek a Square Enix keze alá (kivéve a True Crime-jogokat, többek között ezért is az új becenév), a United Front Games fejlesztőcsapat, és a Square Enix London Studios pedig kooperációba lépett.
Wei Shen, avagy a főszereplő az Egyesült Államokból érkezett, ám hongkongi származású, sőt visszatértekor a „börtönben" máris ismerősbe botlik, ami igencsak hasznára válik újdonsült munkája kapcsán, melynek elsődleges célja beépülni a triádba, és megbuktatni a fejeseket. Amerikai kiruccanása során ugyanis a rendőrség állományába lépett, majd hazatéréskor hongkongi szálait kihasználva már beépített ügynökként láthatja viszont szülőföldjét.
A drámai háttértörténet egy igen kevert stílusú akciójátékban teljesedik ki, mely a fejlesztők elképzelése szerint négy fő elemből tevődött össze. Mindenek előtt egy „open world" jellegű játszóteret kívántak létrehozni, egy klasszikus GTA-szerű sandbox stílusban, ahol nekem akarva-akaratlanul is sokszor inkább a Shenmue világa ugrott be, illetve az utóbbi idők repertoárját ismerve talán még inkább a Yakuza-sorozat. Ebben az utóérzetben igencsak megerősített egy másik fontos elem, mégpedig az, hogy mekkora hangsúlyt fektettek a közelharcokra, számos látványos mozdulatot és scriptet felsorakoztatva.
Maguk az akciók pedig igen sokat merítenek a hongkongi mozikból, amire láthattunk már példát akár a Stranglehold esetében is; végül mindezt nyakon öntötték némi underground versenyzéssel, valamint nem kevés Pursuit Force jellegű lövöldözős autósüldözéssel.
A háttérsztori hangulata egyébként is sokat tesz hozzá a játékhoz, ahogy beépített zsaruként a kisstílű utcai rosszfiúból a ranglétrán előrehaladva egyre nagyobb hatalomra tehetünk szert, de az első benyomások alapján a tartalomra sem lehet panasz, hiszen a kis preview-ba rengeteg akciót sűrítettek bele, a főbb küldetések mellé minijátékokat is lehetővé téve.
Ám a lövöldözések, verekedések, és autós jelenetek mellett figyeltek a részletekre is. Wei Shen magánrezidenciájában kis underground karrierünk során például temérdek kosztümöt halmozhatunk fel. Felölthetjük akár Bruce Lee sárga sztreccs hacukáját A Sárkány közbelépből, vagy a Muay Thai harcosok ősi viseletét az Ong Bakból, de később beszerezhetünk bokszzsákot, illetve hifit is. Az utcára kiérve egy közeli garázsból kérhetjük ki verdánkat a „portáról", vagy egyszerűen magunkévá tehetjük bármelyik arra tévedő szerencsétlen sofőr járgányát, hogy bejárjuk Hong Kong utcáit, amiket olykor csak nagyvonalakban ugyan, de gyakorlatilag egy az egyben lemodelleztek! A fontos, nevezetes helyszínek legalábbis rendre visszaköszöntek, amit hiányos hongkongi ismereteimnek köszönhetően teljesen megerősíteni ugyan nem tudok, de a preview-ban látott dimenziók alapján ezt is elhiszem.
A közelharcok kezdettől fogva rányomták bélyegüket a hangulatra, hiszen noha az alapvető mozdulatok mindössze könnyebben kivitelezhető ütések és rúgások, az Arkham City-ben tapasztaltakhoz hasonló harci rendszerben különféle kombinációkat, valamint látványosabb counter támadásokat, illetve elkapásokat hajthatunk végre, ráadásul mindez később még fejleszthető is, nem beszélve a számos segédeszközről (mint pl. vascsövek), ami egy tömegbunyóban igen nagy hasznunkra válhat.
A pontot az i-re a sok-sok villogó objektum adja, jelezve például, hogy az aknába lökhetjük ellenfeleinket, bevághatjuk őket a kukába, bedarálhatjuk a fejüket a ventilátorba, vagy átdöfhetjük testüket egy kiálló vascsővel. Reflexeink fejlesztésével nagyobb bandákat is könnyűszerrel elintézhetünk, akár egyetlen kósza találat bekapása nélkül, de a scriptelt kivégzések, és a brutális támadások nem csak bunyók közben hasznosak, így például bárkit bármikor belegyalulhatunk lendületből a falba, vagy bármelyik gyanútlan taxisofőr fejét brutálisan megsorozhatjuk a kocsiajtóval a saját verdájához szorítva.
A közelharc mellett azonban tűzharcokban









sem szűkölködik a játék, hiszen egyszerű kis fedezékrendszeres TPS-nek is simán elmehetne, regeneráló életerővel, kellemes célzással, és egész korrekt fizikával, noha a többgombos elgondolás nekem kissé furcsa volt elsőre a Gears, és az Uncharted után, de az egygombos szisztéma helyett a minimálisan összetettebb megoldásnak is kétségkívül megvan az előnye, mindössze szokni kell.
Már csak azért sem panaszkodnék, mert az autentikus akciózenékkel párhuzamban kifejezetten hangulatos tűzpárbajokban volt részem, melyek különféle közelharci scriptekkel is kiegészültek.
Az autópályás üldözős részek nagyban hajaznak a Pursuit Force kellemesebb pillanataira, ahol olykor bullet time effektusban célozhatunk menekülő ellenfeleinkre, majd ugorhatunk át a másik verdára, így az irányításunk alá vonva azt, de a versenyzős részeket sem mondanám amatőrnek, sőt az eredmény kissé emlékeztet is az NFS Underground hangulatára. Ám így első látásra kicsit az utóbbinál érzem kivitelben, hogy talán elmarad a játék többi eleme mögött, hiszen habár látványra teljesen korrekt, a rezidenciánkon azért már elsőre is sokkal inkább elismerésre méltó volt a fényárnyék effektus, a sok-sok mozgó kis objektum, no meg a többi érdekes megoldás, amikkel még filmesebbé varázsolták a stuffot, nem beszélve az igen komoly – sokszor brutális – CG-átvezetőkről, amiknek hatására máris kedvet kaptam végigtolni a teljes sztorit, ám sajnos ezzel még várni kell néhány hónapot.

Nincs még pontos megjelenési dátum, noha az körülbelül augusztusra tehető, a previewban fellelhető apró hibák (pl. némi pop up a nagy városrészeknél, vagy v-sync gondok) pedig a végső verzióban valószínűleg nyomtalanul el fognak tűnni, és a továbbiakban a játékrendszer dinamikáján is javíthatnak.
Utóbbi pedig azért is nagy szó, mert habár külső szemmel összetettnek tűnt a koncepció, és már így az Alpha build állapotában is mindenre hamar rá lehet érezni, szóval nem nagy ördöngösség elsajátítani akár a közelharc, akár a tűzpárbajok lényegét, de az autóversenyzős résznél is már kezdetben (majdnem) első lettem. Szóval, ha ezen még csiszolnak is, akkor nem igazán lesz gond a játszhatósággal.
A Sleeping Dogs igazi open world jellegű akció-kaland sok-sok kis hangulatos részlettel, mint pl. járókelők, forgalom, ruhaboltok, kakasviadalok, taxisok, sőt természetesen a zsaruk is, noha rendőrüldözésben nem volt részem, de a változó napszakokat és időjárást volt szerencsém megtapasztalni.
Számos stílus lett jól eltaláltan keverve, gondolok itt magára a GTA jellegű sandbox világra; a bunyókra, ahol nem csak mozgáskombinációk, de a különféle extra lehetőségek is rendelkezésünkre állnak – avagy a segédeszközök (pl. vascső), vagy a különböző, nagyobb objektumok (fal, telefonfülke, szemetes stb.) –; aztán gondolok az autós üldözésekre/versenyekre, és a fedezékrendszeres tűzharcokra.
További pozitívumnak mondanám a Shenmue, illetve a ma már sokkal inkább Yakuza jellegű utánérzetet Hongkong utcáin, beleértve a nagyvárost, és az egész, meglehetősen impozánsnak tűnő történetet. Az egész így egyben nagyon kellemes atmoszférát nyújt.
Mégis úgy tűnt, méghozzá már rövidke idő után is, mintha talán mégsem lenne olyan összetett, mint amilyennek elsőre tűnik, hiszen relatíve rövid idő alatt sikerült kiismerni a nagy részét a játék rendszerének, és az elsőre érdekes scriptek már fél óra után is esetleg kissé ismétlődőnek hatottak.
Na persze kár lenne egy preview alapján már előre leírni a játékot, hiszen más csak úgy szabadon szórakozgatni a városban, és megint más az elejétől belevetni magunkat a történetbe. Nem beszélve arról, hogy a „szökéses" rész is okozott kellemes meglepetéseket a játékmenetével, és feltételezem, nem ez az egyetlen hangulatos küldetés.
Az autóversenyzésnél a fizikát talán kissé egyszerűnek érzem, legalábbis kevés kiemelkedőt tapasztaltam benne bármelyik másik autós címhez viszonyítva, noha maga az irányítás itt is korrekt, de tény, hogy a közel- és főleg tűzharcok jobban megfogtak.
Szerintem itt elsősorban a hongkongi feeling, a történet, és a tartalom, azaz a sok-sok küldetés lesz a legdominánsabb húzóerő, mindenesetre az első benyomások kifejezetten kellemesek, úgyhogy ha minden jól megy, nagyon is érdemes lesz nyár végéig várni a hongkongi akcióra.

Krisz





Zombivadász cheerleader

Kellemes, napsütéses áprilisi nap, Krisz autójában zúzunk a szerkesztőségünkbe, ahova hamarosan a CNG.hu munkatársa is megérkezik egy debug géppel, amelyen a Sleeping Dogs, és a Lollipop Chainsaw pihen, mint kezdetleges, csak és kizárólag a nyomtatott gamer sajtó számára bemutatható verziók, amelyeket ténylegesen zárt ajtók mögött, csak a forgalmazó jelenlétében próbálhatunk ki. Az első másfél óra a SD próbakörével telik el, ami alatt ámulok és bámulok, miközben a főszereplő megindul Hongkong utcáin – elégedetten hátradőlök a dinamikus bunyók láttán; önfeledten drukkolok, miközben egy ellenfél fejét az asztali körfűrész nyírja fazonra; jókat nevetgélek, amikor Krisz lecsökkent életerővel próbál elszaladni a rátámadó pribékek elől, s így futkos fel és alá. Az Alvó Kutyák iszonyat jó kis móka lesz a GTA hagyományai szerint, abszolút pozitív csalódás, ráadásul már most, a nyár végi megjelenés előtt vagy öt hónappal kipróbálhattuk. Király!
Eredetileg azt szerettem volna, ha a Lollipop Chainsaw-t JediEco (aki szintén nagyon várja a programot) próbálja ki, de mivel neki sajnos pont el kellett utaznia, rám hárult a feladat, hogy nekiessek a copfos, mosolygós, nyalókás, kacsintós, bögyös, láncfűrészes kislány kalandjainak.

Az első kipróbálható pályán a San Romero nevű suli egyik osztálytermében találom magam, ahol Juliet felett egyből meg is kaparintom az irányítást. Botladozom jobbra-balra, igyekszem elsajátítani az egyébként teljesen szokványos kezelést: ütlegelek, láncfűrészelek, meg szaltózom erre-arra, miközben a zombik körbevesznek, és még be is szólogatnak. No-no, srácok, nem oda Buda, és már csonkolom is a kezeket és fejeket – nehogy már a nyúl vigye a puskát. Repkednek a szívecskék („a szívecske pedig metál" by keviny), fröcsög némi testnedv – a már az ajtóban álldogáló Morvay Peti odasúg a szintén indulóban lévő Krisznek: „Ez egy baromság, ezt nem fogom megvenni…", majd mindketten lelécelnek. Nem baj, én éppen kezdek belemelegedni a dologba, már megy a kombózás is az ütések és fűrészelések főszereplésével, a CNG-s Dauby meg egyre többet kuncog mellettem.
Kimegyek a folyosóra, lezúzom a pótolható berendezést (pad, szék, mittoménmicsoda, ami elém kerül), felszedem a gyűjthető mütyüröket, majd egy hatos zombifogat közé bekerülve elnyomok egy kombót, aminek hatására belassul a kép, középpontba kerül a gyilok, Juliet pedig három-négy fejet szaggat le egyszerre, aminek az eredménye egy óriási szív. Dauby ujjong és tombol, én hangosan röhögök, miközben a levegővétellel küszködve nyerítek el valami „bammegdedúrva" szerű párszavast – Veronika meg ijedten néz, szerintem ő már a mentők kihívásán gondolkozik. Előkerül pár zombik által terrorizált osztálytárs, akiket meg kell menteni.
Ha sikerül, kapsz némi mütyürt, ha meg nem, akkor annyi, megmurdalnak, és később élőhalottként térnek vissza.
Közben feltöltődik a képernyő bal alsó sarkában lévő csík, így benyomom a speciális erőmet, amitől szivárványszínekben pompázó gyilkológéppé változom – ezt követően simán lezúzok mindenkit.
Pálya vége. Dauby mondja, hogy nyomjam a Section kettőt, én meg nem ellenkezem, így megjelenik Zed, a punkzombi, aki össze-vissza üvöltözik, és mocskos szavakat köpköd felém (cocksucker, valamilyen slut, és hasonló kedvességek). Megkérdezem, „Nekem dudálsz, kisautó?", majd ide-oda szaltózgatva (így elkerülöm a támadásait) háromszor vágom szét (először függőlegesen, aztán vízszintesen, de mindig összeáll – harmadjára már nem), végül már csak a levágott kezén lévő kinyújtott középső ujj jelzi, hogy nem leszünk őribarik. Evvan'.
Ennyi. Vége a kipróbálható verziónak. Ennyi? Húsz perc (se)? Nyomtam volna tovább is. Az irányítás kézre áll, a grafika stílusos és nagyon pofás, a játékmenet hihetetlenül szórakoztató.
Bögyös zombivadász, Bayonetta módra.
Kilóra megvett. Hibával nem is találkoztam, max a rövidségével. Juliet pasija (vagyis annak feje) mondjuk nem sok vizet zavart, nem is figyeltem, miket gagyogott össze, mert lefoglalt az akció.

Gyerekek, ez marha jó lesz! Igazi bűnös élvezet, egy elmebeteg baromság, mint mondjuk a Shadows of the Damned volt, vagy bármelyik Grasshopper/Suda marhaság.
Ezzel együtt mondjuk félő, hogy ugyanakkora bukás lesz, mint az előbb említett.
De azért én remélek… és elsők között fogom kipróbálni a végleges verziót. Jó lenne, ha a speciális kiadáshoz két liter Zom Be-Gone mosószert is mellékelnének (ha még nem láttad a trailert, katt a Youtube-ra), mert az igazi vevőcsalogató. De viccet félretéve, ez tényleg jó kis kaland lesz. Mert ötletes, mert hangulatos, mert zombis, és mert véres. No meg azért, mert a szívecske, meg a dekoltázsos láncfűrészes cukiság metál. Nem is kicsit.

Böjtös Gábor







NYEREMÉNYJÁTÉK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a válaszokat írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. május 4.** Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 4-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Csak az újságból kivágott kupont fogadjuk el!

Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá : "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.



Anno a Tekken Hybrid-nyereményjátékunkra nagyon sokan jelentkeztetek, ezért külön öröm, hogy a Sony raktárában találtunk még pár példányt a játékból (ami ugyebár csak PS3-ra jelent meg), amik közül újabb három darabot tudunk kisorsolni a helyes megfejtők között. Ne feledjétek, még a szériához kapcsolódó animációs film is helyet kapott a korongon.

Hanyadik számunkban volt a Tekken Hybrid tesztje, és hány pontot adtunk rá?

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!



A Witcher 2 igazán komoly, kiemelt címnek számít a 360-as palettán, és ezt a forgalmazónál is jól tudják, ezért mindenfajta promóciót bevetnek a siker érdekében. Esetünkben egy darab saját készítésű pólót, valamint egy darab szintén saját kiadású regényt ajánlottak fel a nyertesünknek, ráadásul utóbbi a szerző által is dedikálva lett, így eszmei értéke felbecsülhetetlen.

Magyar szinkron, vagy magyar felirat található a játék hazánkban megjelent verzióján?

Az ajándékokat köszönjük a PlayOn Magyarország Kft.-nek!

SINE MORA

Meglehetősen ritkán készül olyan világsikereket elérő program, amely hazai fejlesztőkhöz köthető, ám a Sine Mora pont ilyen, hiszen a programozás, illetve a munka nagyja a Digital Reality csapatának köszönhető, miközben a japán Grasshopper is kivette a részét a fejlesztésből. Az X360-as játékból két darabot tudunk kisorsolni a helyes megfejtők között.

Mi volt a címe a Digital Reality előző letölthetős (versenyes) játékának, amelyről interjút is leközöltünk a 15. Konzol Magazinban?

A játékokat köszönjük a Digital Reality-nek!





Resident Evil 2. Igazi fogalom egy zsáneren belül, amely rengeteg játékos szívét és lelkét elrabolta anno, és ezeket jól ott is hagyta Raccoon City utcáin. Most pontosan oda térhetsz vissza a legújabb, multiplayer-központú epizóddal, amelyből egy darab PS3-as, vagy egy darab X360-as verziót (pluszban egy kis meglepetést, de annak mibenléte egyelőre maradjon titok) nyerhetsz.

Írj le egy emlékezetes helyszínt a második Resident Evilből!

A játékokat köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Puma After Hours Athlets-játékot nyertek: Bakonyi Péter (Budapest), Králik Balázs (Budapest), Rozinek Zoltán (Bük), Tóth István (Budapest), Tóth Szilvia (Szentendre)

Binary Domain-játékot nyert: Hasilló György (Budapest)

Virtua Tennis-játékot nyert: Bakony Éva (Érd)

CNG-csomagot nyert: Felföldi Gábor (Budapest)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZINT! KONZOL magazin

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Új!

Ajándék nélkül:

12 lapszám Postával: **8.900 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** ***

6 lapszám Postával: **4.900 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** ***

Ajándékkal:

12 lapszám Postával: **12.900 Ft!**
Console Corner: **10.900 Ft!** ***

A Magyar Posta árainak emelkedése miatt a szállítási díjaink is változtak!
Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**
*-amennyiben ajándékkal kéred, a Console Cornerben az árkülönbség dupláját vásárolhatod le***



* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Ajándék választása esetén 8.000 Forint értékben vásárolhatsz a Console Cornerben (a kupont bármilyen termékre beszámíttathatod, sőt szállítás esetén annak az árát is fedezheted vele)!
*** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft** -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban.

(A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)

** Egy lapszám esetén 220 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

1 Itt látható az adott írás típusa

2 ***Multiplayer:*** az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
VITA, PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

3 A tesztben szereplő játék megvásárolható , vagy megrendelhető a Console Corner-ben. Előfordulhat, hogy az adott program a magazin megjelenéséig kifogy a raktárból, de érdeklődés esetén utánrendeléssel beszerzik a kívánt terméket.

4 A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	**5**	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	**4**	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	**3**	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	**2**	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	**1**	Mi se értjük, miért tettük be…

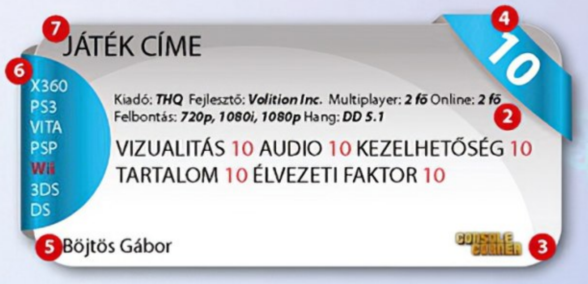
5 ***Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:***
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, Gyuricza Péter, JediEco, keviny, Krisz, Martin, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

6 A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

7 A játék címe

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Itt a teszt szerzőjének véleményével ellentétes, vagy éppen a véleményét erősítő kiegészítést olvashatod egy másik írónk jóvoltából.







Epikus kaland a varázslatok és pengecsapások földjén

Vannak játékok, amiknek érkezését messze megelőzi a hírük. Vannak olyan programok, amikről már akkor hallunk, amikor még esélyünk sincs kontrollert fogni, hogy elvesszünk azok világában.
Ilyen valahol a Witcher is, hiszen a PC-n nagy sikereket elért, egyelőre kétrészes széria konzolos körökben nem volt túl ismert, ám előző munkahelyemen például az egyik kollégám rendszeresen áradozott az első epizódról, én pedig nagy odafigyeléssel ittam magamba a szavait, majd nyugtáztam magamban, hogy én ezzel soha nem fogok játszani. Legalábbis akkor még ezt gondoltam. Ezután jött a nagy meglepetés, amikor biztossá vált a második rész konzolos, azon belül is a 360-as változat megjelentetése, a folyamatos figyelmet fenntartó trailerek pedig elérték azt, amit manapság ritkán érzek: hatalmas izgatottsággal vártam a premier napját, amikor átvehetem az irányítást a fehér hajú vaják felett, aki harcosokat és nem evilági teremtményeket ugyanolyan elánnal darabol fel, miközben tarsolyában rengeteg halálos varázslat rejlik. Az epikus zenékre összevágott lenyűgöző bemutatók minden földi jóval kecsegtettek, megtekintésüknél úgy éreztem, ez valami csoda lesz – egy olyan kaland, amit soha nem fogok elfelejteni.
Bár kicsit tartottam attól, hogy a fejlesztői ígéretek, magyarázatok ellenére egy egyszerű, technikailag kicsit megkopott portot kapunk majd kézhez, illetve attól, hogy ami a videókon jól mutat, az a valóságban már nem fogja ugyanazt az élményt adni, lelkesedésem mégis töretlen maradt, egészen addig a napig, míg egy gyorsfutáros borítékból szó szerint ki nem téptem a Witcher 2 tokját, hogy aztán a munkaidő letelte után hazaszáguldva belefeledkezzek egy intrikákkal, rasszizmussal, hatalmi harcokkal teli sztoriba, amely bár egy fantasy világban játszódik, néhol akár a mi, valós szülőbolygónk eseményeit is tartalmazhatná. Minden egy átlagosnak nem mondható reggelen kezdődött…







Egy új háború hajnalán

A pokolba minden vérontással és harccal, a fenébe minden egyes küzdelemmel… futott át az agyamon, ahogy felébredtem Triss forró, meztelen teste mellett. Formás mellei a mellkasomhoz szorultak, ajkai szinte égettek, ahogy megcsókolt. Nem akartam ostromot, nem akartam Foltest király kénye és kedve szerint cselekedni, egyszerűen csak emellett a vörös nőstényördög mellett szerettem volna eltölteni a teljes napot, hogy újra és újra felfedezzem domborulatainak rejtélyeit. Ám a sors más feladatot szánt nekem, és erről a feneségesség egyik hithű szolgája értesített – azonnali jelenésem volt az uralkodó előtt, aki halálos csapást kívánt mérni az ellenségre.
Mivel a romantikus búcsú nem kenyerem, egy rövid beszélgetés után ott is hagytam az öltözéket magára húzó lányt, aki ugyanazt az urat szolgálja, mint én, majd az ideiglenes táborozás céljából felhúzott sátorból kilépve elvakítottak a nap játékos sugarai.
Az ostrom napja volt ez, mit mi sem bizonyított jobban, mint a harci készültségben lévő teljes hadtest, a hatalmas katapultok, melyeknek árnyékában az éppen parancsokat kiadó királyra is ráleltem. Ugyan azzal még nem voltam tisztában, hogy ki kinek a fia és borja, és mi húzódik a háttérben, de nem is azért voltam ott aznap, hogy kétkedjek, vagy ellenkezzek. Feladatom volt. Királyi fattyak, lázadók ide vagy oda, meg kellett tennem, ami a kötelességem.
Rövidesen be is vettük a várfalat, a királyt eláruló pribékek közül több tucatnyit fosztottam meg az életétől (öröm az ürömben, hogy az árulók vezetőjét, és annak csapatát sikerült a bástyán vérontás nélkül lefegyverezni, köszönhetően a rábeszélő képességeimnek), a totális siker pedig nem maradt volna el, ha az utolsó pillanatban nem jelenik meg az az ocsmány sárkány, ami elválasztott a többiektől. Foltesttel immáron kettesben jutottunk be a kisgyerekekre vigyázó paphoz, aki… aki nem az volt, akinek mutatta magát. Figyelmetlenségem csúfos kudarcommá vált, és hamarosan a felség feje elszakadt annak élettelen testétől. Én balga, hogy nem vettem észre a nyugodtan ücsörgő tróger homlokán lévő jelet, és csuhájától nem láttam a villogó szemét. Mindezt megelőzhettem volna. Megakadályozhattam volna a tragikus eseményt, és nem kellene most a tömlöcben rohadnom, azt várva, mikor visznek végre a kihallgatásra, ami lassan a kezdetét veszi.

Természetesen elmondtam mindent, amit kérdezőm tudni akart, és a legapróbb dolgokban sem hazudtam. Hiszen tudom, hogy nem én öltem meg a királyt, bármennyire is úgy tűnhet a külső szemlélők perspektívájából. Most kérdezőm válaszát várom arra az alkura, amit felajánlottam – hajlandó vagyok megkeresni a hatalmas testű királygyilkost, aki szintén egy witcher; egy a jeleket uraló harcos, fajunk egyik utolsó példánya. Tisztára mosom a nevem.

A királygyilkos nyomában

A börtönből épen keveredem ki, bár ezt az abban tartózkodó örök már nem mondhatják el magukról, főleg a hatalmas robbanás után,

KÜLÖNVÉLEMÉNY Dzsektől

A The Witcher 2 jó játék. Olyan, amelyik mer táplálkozni a régmúlt idők fantasy gyökereiből, miközben képes boldogulni a mai elvárások birodalmában is. Mély, tartalmas, és hosszú időre a képernyő elé láncolhatja az embert – immáron konzolon is. Bár vizualitásban ez a Witcher 2 nem veheti fel a versenyt a high-end kategóriás számítógépes verzióval szemben, a port mégis nagyszerűen muzsikál az Xbox360-on. Megőrizte egyedi esszenciáját, és azt hiszem, ez mindennél fontosabb.







amit egyik ismeretlen-ismerős fogolytársam idézett elő. Triss és kis kompániája már a vízparton vesztegelő hajónál vár rám – hamarosan hosszú útra indulunk, amely eddig ismeretlen helyszínekre vezet.
Első állomásunk Flotsam, ahol polgárháború szaga lengi körbe a levegőt. Egyik oldalról ott vannak a különböző, a városban és annak környékén élő elnyomott rasszok, másik oldalról pedig ott vannak a tünde szabadságharcosok, akik kezet nyújtottak az erdőben elrejtőző ellenfelemnek. Itt minden arról szól, ki minek született, kinek milyen vérvonala van. Korcsnak neveznek engem is, bár akkor jó vagyok, akkor mindenki barátságosan fordul felém, amikor magamra vállalom a vízből előbújó hatalmas, csápos szörnyeteg legyőzését. Akkor jó vagyok, amikor el kell tüntetnem a város szemetét. Nem baj, megteszem, ha ezzel közelebb jutok célomhoz.
Az erdőben barangolva soha nem látott teremtményekkel hoz össze a sors, és miközben eljutok a mocsárban álló hajóroncshoz, ősi rettenetekkel találkozom, amelyek mind a kardom pengéje által lelnek végső nyugalomra. A régen elfeledett barlangok mélyén mutáns, torz emberszabásúak támadnak rám, a szabad ég alatt, a lombok között pedig bogárszerű lények nehezítik meg az életem, de küldetésem sikerrel jár, így hamarosan a városi elöljáró is bizalmába fogad. Ám a romlás bűze mindent elragad, és hamarosan Flotsam utcái jajveszékeléstől, halálhörgéstől hangosak, miközben Triss-t keresve lángok (melyek tünde nők életét követelnék, ha nem jelennék meg időben) közt igyekszem rátalálni annak a lánynak a nyomára, akivel nem is olyan régen még az emlékezés rózsáit rejtő romok alatti elfeledett medencében volt szenvedélyes románcunk.

Mint kiderült, ágyasomat, a vörös hajú varázslónőt üldözöttem, Letho rabolta el, hogy azután egészen más vidékre menjen vele. Új szövetségek és barátságok megkötésével, néhány régen látott jó ismerős hathatós közreműködésével jutok el a látszólag jelentéktelen kis földrészre, amely azonban ősi jogokkal és komoly stratégiai jelentőséggel bír – és ahol jelenleg is háború dúl a szabadság zászlaja alatt.
Az ostromló és ostromlott közötti egyezkedés és szópárbaj azonban nem várt, szörnyűséges eseménnyel zárul le, mikor a herceg varázslója kileheli lelkét, a testéből kifröccsenő bíborszínű életnedű pedig egy borzalmas vérátkot idéz meg – a csatamezőt köd teríti be, az évekkel korábban elesett harcosok hullái életre kelnek, és lidércek ragadják el a még élőket.
A helyzet rosszabb, mint azt gondoltam. Senkiben sem bízhatok azután, hogy a szűz, aki a végsőkig tartja az emberekben (és törpökben) a lelket, mérgezés áldozatává vált. Sokkal mélyebben gyökerező problémákkal kell megküzdenem, mintsem azt gondoltam volna, és nem a királygyilkos az egyetlen ellenfelem, ahogy nem is az egyetlen olyan, akiről nem tudom, mikor és honnan próbál majd csapást mérni rám.
A csata megkezdődött az összeomlóban lévő birodalomban, amelyben a más fajok üldöztetésnek és gyűlölködésnek vannak kitéve. Nem számíthatok semmi jóra.











Apró porszemként egy hatalmas, veszélyes világban

Nehéz egy olyan játékról pátosz, merengés, a tesztelőt megszálló hangulat teljes kivetítése nélkül írni, amelynek felépítése egyértelműen érzelmekre és érzésekre hat, miközben a felhasználóval minden egyes perc azt hiteti el, hogy egy olyan óriási kaland része, amelyben nem is annyira hős vagy főszereplő, mintsem inkább csak apró résztvevő, akit a nála sokkal nagyobb malomkerekek ugyanúgy forgatnak és őrölnek, bár ezt nem mindig veszi észre. A Geralt és Triss páros inkább csak úszik az árral, és próbál a felszínen maradni, miközben látszólag minden tényező visszatartja őket ebben – kalandjuk nem szükségszerűen hősies eposz, csak egy némi romantikával és értékmegőrzéssel díszített túlélő história, amelyben próbálnak szembeszállni a náluk nagyobb hatalmakkal, amihez alapvetően jó képességekkel lettek megáldva.



Az intrikákkal, hatalmi harcokkal, és erősen fajgyűlölettel teli fő csapásirány egy keret, amelyben valamennyire kötve van a kezünk. Vajákunk (akivel egyben múltjának felkutatását is véghez kell vinnünk, elvégre szinte semmire nem emlékezik abból) ha nem is ölebként teljesíti a tőle elvártakat, de igyekszik megfelelni, és ez a válaszadási lehetőségeknél is jól megfigyelhető. A párbeszédek alatt tudunk némileg lavírozni az érzéseink és eszméink által, de teljes szabadságot nem kapunk, ahogy ez a kalandozásaink helyszíneire is elmondható. Jut egy kicsi ebből is, abból is, ám a megszabott meder nem engedi, hogy onnan valamennyire kitörjünk. Rangunk és hovatartozásunk is megköt minket, nem enged szabadulni a béklyó alól, bármennyire is szeretnénk azt hinni, hogy a saját utunkat járjuk.

Persze hiba lenne azt hinni, hogy minden előre elrendeltetett, mert nincs így. Az RPG-k legszebb hagyományai szerint intézhetjük ügyeinket (társalgások, mellékszálak felgöngyölítése, fejlesztések, eszköztárunk használata), sőt időnként morális döntések meghozatalára is képesek vagyunk, illetve egy-egy ügyet akár többféle módon (más célpontok likvidálásával) is megoldhatunk, ezzel némileg megkapva a szabadság érzését.

Hogy kicsit jobban képben legyetek a mechanizmussal, annyit mindenképpen érdemes elmondani, hogy a második rész (ez leginkább akkor számít, ha az elsővel is játszottatok) szakít a hagyományokkal, és a Knights of the Old Republic kijelölős, körönként támadós rendszerét valós idejű akcióra váltotta, ami miatt nem csak hack'n slash irányba ment a küzdelem, de az egyben kicsit életszerűbbé is vált. Némely cselekedeteken kívül mindent azonnal megtehetsz, avagy kardozhatsz (kétféle módon – a sima fegyver többnyire bármilyen élőlény ellen hatásos, az ezüst viszont kifejezetten jó barát a természetfeletti ellen) és varázsolhatsz (jeleidet akár a csaták alatt is variálhatod, ami nagy segítség, hiszen nem mindegy, hogy melyik ellenfél ellen mit alkalmazol: a kisebbek ellen például nagyon jó a tűz, de a nagyobb, végzetes csapásokat osztogató monstrumok ellen hatásosabb a csapda, amely gyengít és egyben lassít/meg is állít). Ellenben a saját készítésű (a meditáción belül kotyvasztani is tudsz a nálad lévő összetevőkből, plusz ugyanennek a menüpontnak a segítségével pihenhetsz is) főzeteket még a csaták előtt kell legyártanod. Kereskedhetsz, növelheted a fegyvereid hathatóságát, a páncélzatod blokkoló képességeit, sőt tulajdonképpen bármire lehetőséged van, amit az ilyen jellegű játékoktól megszokhattunk: verekedhetsz, szkanderozhatsz, kockázhatsz, de még a bordélyházak kínálatát is végigpróbálhatod, ami ugyan nem kevés pénzbe kerül, és kicsit ismétlődő élményt nyújt, de azért jó móka. Nem utolsó sorban a szintlépéssel megnyíló karakterfejlesztés is ismerős lehet: a tulaj-







donságokat jelentő térképrendszeren négy fő képességre rakhatod a pontjaidat, így sebzéseidet, támadásaidat, jeleid és főzeteid hatékonyságát növelheted, amire mindenképpen szükséged lesz.

Witcher goes to konzol… jó ötlet?

Egy olyan játéknál, ami ennyire hírhedt az adott platformon, ami tudásban már lekörözte a konzolgépeinkből kisajtolható technikai lehetőségeket, mindig felmerül, hogy vajon van-e létjogosultsága a portolásnak, és megéri-e, ha kapunk egy butított, sok esetben megvagdosott verziót. Nos, ebben az esetben már most elmondhatom, hogy ennek a konverziónak van létjogosultsága, és egyáltalán nem lett olyan mértékben butítva (sőt), hogy az bárkinek is feltűnjön. Maga a motor, ami a CD Projekt RED sajátja, remekül muzsikál a 360-as verzió esetében is, méghozzá nagyjából úgy, mintha a PC-s változatot vennénk elő a Medium és a High beállítás között. Természetesen a Microsoft masinája nem veheti fel a versenyt a mostani, legkomolyabb asztali gépek tudásával, így a maximális felbontás eleve nem csikarható ki belőle, de ami a Witcher 2 két korongján található, az mindenképpen kielégítő választ nyújt a korábbi kérdésre. Változtattak az interfészen, irányításon, konzolbarátabbá téve az egészet, sőt még új tartalmakkal (intro, szereplők, küldetések terén) is sikerült megtömni a játékot, ezért aztán panaszunk sem nagyon lehet.
Ahogy elindulunk a várostromnál, egyből feltűnik, hogy él és lélegzik a világ, amelybe belecsöppentünk. Az emberek teszik a dolgukat, a környezet pedig kifejezetten szépnek mondható, és ez a későbbiekben még inkább feltűnővé válik. Elég nagy területet járhatunk be, és minden egyes résznek sajátos hangulata, kinézete van.
Az erdőkben bandukolva lenyűgöző a természet ereje, a tengerparton állva szinte érezzük, ahogy a sós levegő megbirizgálja az orrunkat, és miközben a törpök bányáiban a bűzlények hordáit ritkítjuk, a meggyújtott lámpások fénye kifejezetten kísértetiessé teszi a helyszínt.
Nagyjából a harcrendszer is rendben van, bár néhol kicsit csapkodóssá válik a küzdelem, és nem mindig sikerül betalálni a megfelelő helyre, de ez még annyira nem zavaró, ám az már inkább, amikor társaink elénk-mögénk állva akadályozzák a mozgásunkat – én például többször is emiatt haláloztam el, elejtve néhány nem túl kedves megjegyzést a körülöttem serénykedő törpök felmenőivel kapcsolatban.
Ami még hiba, az a képfrissítés számlájára írható, ami ritkán, de azért hajlamos a lezuhanásra, illetve néhol fura jelenségeket tapasztaltam, például el-eltűnő karaktereket, vagy éppen azt, hogy egyik társam a levegőbe felpattanva úgy siklott (ne szépítsünk: repült) a forgatókönyv szerint a számára kijelölt pontig, mintha csak kötélen rántották volna oda.
Néhol még ismétlődést is érezhetünk, de nem olyan szinten, mint mondjuk a Dragon Age második részében, avagy nem úgy, hogy ez zavaróvá váljon, de azért a ködös csatamezőn történő átjutás a varázslónő aranybaglyával harmadszorra például kicsit untatott, elsőre és másodjára hiába is élveztem az időközönként változtatott megyek és aprítok/a megjelenő lidérceket szíjjelvágom', hogy tovább lehessen haladni szekvenciákat.
Mindezektől a kis problémáktól eltekintve (amik nem rontják igazán az összképet) a The Witcher 2 rendkívül jól sikerült kaland. Nem borzalmasan hosszú (alapvetően 30-40 óra körül van a végigjátszása), de meglehetősen tartalmas, köszönhetően a remekül adagolt cselekménynek, a politikai csatározásnak, illetve a sok mellékküldetésnek, amelyek között van pár izgalmasabb is. Illetve kimondottan hangulatos, szépséges darab, ami kifejezetten az idősebb rétegnek szól a témájából és megvalósításából fakadóan: nem kicsit véres, néhol brutális (pl. a lincselés), komoly témákat feszeget, ráadásul a szexuális tartalom is kiemelt szerepet kapott benne, így egy-egy ágyjelent közben majdnem sikerült azt elfeledtetni velem, hogy „csak" egy videojátékot látok – kendőzetlen, felnőtt erotika kapott benne szerepet, ami szerencsére nem csap át pornóba, de nem is próbál túlzottan kendőzöttnek, ezzel együtt pedig komolytalannak mutatkozni.

Multiplayer nincs, ez egyszemélyes móka, de ahogy már írtam, abból kifejezetten minőségi szintet képvisel, ráadásul a hazai kiadás (nagyon jól sikerült, töméntelen mennyiségű információt tartalmazó) magyar feliratot is tartalmaz, ami miatt kifejezetten ajánlom a nálunk forgalmazott verziót – hátha esély lesz rá, hogy az esetlegesen pozitívnak mutatkozó eladások tükrében más program is hasonló ficsört kaphasson.
Nem mellesleg (hmm, ilyenkor mindig Triss domborulatai jutnak az eszembe, lassan le kéne tennem a játékot) a The Witcher 2 (egyelőre legalábbis) exkluzív kaland a 360-tulajoknak, és ezzel együtt elmondható, hogy mint olyan, az utóbbi egy-két évben megjelent hasonszőrű próbálkozások mellett durván kiemelkedőnek számít.
Nagyon-nagyon ajánlott vétel.

THE WITCHER 2:
ASSASSINS OF KINGS – ENHANCED EDITION

9

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Namco Bandai*** Fejlesztő: ***CD Projekt RED***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Böjtös Gábor

TOP GUN – HARD LOCK

Tartozom nektek egy vallomással. A Top Gun: Hard Lock elé előítéletekkel telve ültem le. Úgy gondoltam, ez is csak egy lesz a híres franchise-ok és – jelen esetben – filmek neveivel fémjelzett tucatjátékok közül, amelyre olyan időkben felesleges pénzt pocsékolni, amikor jobbnál jobb címek is érkeznek. Előítéletekkel ültem neki, igen, és pontosan emiatt hatalmasat csalódtam benne: ám ebben az esetben a szó pozitív értelmében!
Jellegét tekintve a stuff, ahogyan anno a mozi is, égi háborúba invitálja a T. Játékosokat, méghozzá a legcsekélyebb mértékben adagolva az akcióhoz, az amúgy a repülős játékokra jellemző szimulációs szegmenseket. Bár a vadászgépek élethűen mozognak, valamint a súlypontjuk, és alapvetően a méretük is a valós számadatoknak megfelelően lett kialakítva, de az igazság az, hogy mindezeken túl a környezeti tényezők semmit sem számítanak az ellenség eliminálásában.
A Top Gun vérbeli akciójáték, igazi árkád lövöldözés, maximum adrenalin szinten, köszönhetően az olyan megoldásoknak is, amelyek eddig még nem túl gyakran szerepeltek hasonló műfajú programokban. Mire gondolok konkrétan? Leginkább a játék alcímében szereplő Hard Lock rendszerre, aminek lényege az, hogyha elég közel kerülünk az ellenséges vadászokhoz, lehetőségünk van rájuk tapadni, majd totálisan befogni azokat. Ilyenkor a kamera közelebb kerül a repülőnkhöz, a mi dolgunk pedig az opponens célkeresztben tartása.
Mindez természetesen nem egyszerű feladat, ellenfeleink nem adják magukat könnyen, így kitérő manővereket hajtanak végre: egy-egy ilyen éles irányváltás során a képernyőn megjelenik a két stick, és hozzá egy irány, amire a lehető leggyorsabban reagálnunk kell, különben könnyen mi magunk kerülhetünk a fagyi másik oldalára… A program egyébként ugyanezt a metódust használja a ránk lőtt rakéták elkerülésére is, kiegészítve a flare-bombák kidobásának lehetőségével. Talán leírva nem tűnik akkora dobásnak a Hard Lock, de átélve és megtapasztalva a játékmenetet egészen más képet kapunk a szoftverrel kapcsolatban: a grafikában és hangban ugyan teljesen átlagos, és az irányítást is szokni kell, ám számomra a folyamatos koncentrálás mellett mégis teljes kikapcsolódást nyújtott a Top Gun (ami majdhogynem csak címben kapcsolódik a filmhez) tizenöt kampány-küldetése. Igaz, hamar abszolválható a sztori, az újrajátszási faktorban pedig csak a megnyitható skinek szerepelnek, de ott a túlélő mód, illetve a multiplayer is, amit a tesztidőszak alatt nem sikerült kipróbálnom. Sajnos nem volt kivel kergetőzni… Szerintem nem fogjátok megbánni, egy kicsivel később, olcsóbb árcédulával.





TOP GUN: HARD LOCK — 6

X360, PS3, VITA, PSP, Wii, 3DS, DS

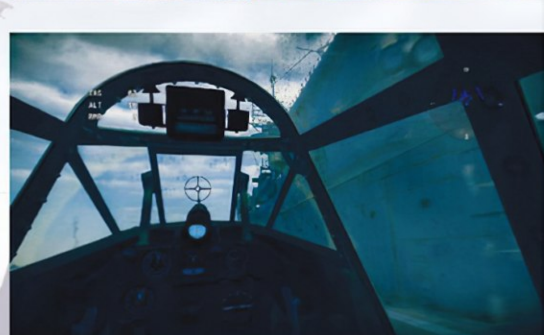
Kiadó: *505 Games* Fejlesztő: *Headstrong Games*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Dzsek

BIRDS of STEEL

Vérkeringésemben még jócskán tombolt a Top Gun adrenalin-bombája, amikor a Birds of Steel lemezét óvatosan ráhelyeztem az Xbox tálcájára. Fekete képernyő, logók tömkelege: kezdődik a móka – gondoltam magamban. Izgalmakkal telve figyeltem a nyitó képsorokat: egyrészt, mert kíváncsi voltam, milyen újabb – és talán ismét meglepő – élményekkel gazdagodom, másrészt aggódtam is kicsit, hiszen a hasonló műfaj okán könnyen összemosódhatna a két játék értékelése.
Szerencsére ez utóbbi félelmet a szoftverrel eltöltött első pár perc már eloszlatta: a Birds of Steel az égi háborúkat teljesen más aspektusból tálalja a játékosoknak. Amikor azt mondom, hogy az irányítás, és a különböző manőverek, támadási formák, de még a tökéletes leszállás megtanulása is órákba telik, nem túlzok.
A Gaijin Entertainment repülős szoftvere igazi szimulátor, ami elhozza otthonunkba a második világháború legnevesebb légi ütközeteit. A program három nehézségi szintet kínál a játékosok számára, ami nem az ellenség likvidálásában, hanem vadászgépünk levegőben tartásában, illetve a fegyver és üzemanyag ellátásában nyilvánul meg igazán.
Aki szereti a kihívásokat, az a stuffban biztosan megtalálja a számítását, mivel a XX. század gépszörnyeit leheletfinoman kell navigálni: egyetlen hirtelen mozdulat elég ahhoz, hogy turbulenciába kerüljünk. Éppen emiatt ezt az anyagot felesleges összehasonlítani a Top Gunnal, mivel játék közben teljesen más impulzusok érik az embert. Itt örülünk, ha valahogy elnavigáljuk a gépet, és nagyjából bemérjük a célpontot; ám ha ráérzünk az irányításra, csodálatos dolgokban lehet részünk, aminek középpontjában ténylegesen a repülés élménye áll.
Mint említettem: második világháború, XX. századi gépek. Az igen hosszú sztori a történelemkönyvekből lehet ismerős, de mindenképpen ki kell emelnem még a dinamikus kampányt is, ahol bármi megtörténhet… ez lényegében alternatív végkifejleteket kínál a háború kimenetelére. Tartalomban sincs hiány, szinte mindenért XP-t kapunk, az előléptetések pedig iszonyatosan sok – száznál is több – megnyitható skint és repülőt kínálnak, miközben a küldetésszerkesztőről még nem is beszéltem. A zene nekem tetszett, autentikus, illik a szoftverhez, viszont a grafikával nem vagyok kibékülve. Összképileg jól mutat a játék vizualitása – mindaddig, míg el nem kezdjük szegmentálni a környezetre, a robbanásokra, és a különböző effektekre.
Kiknek tudnám ajánlani a játékot? Azoknak, akik szeretik a megmérettetéseket, és hajlandóak akár tizedjére is újrapróbálkozni önmaguk hibája miatt: mert a Birds of Steelben meg kell tanulni repülőt vezetni.



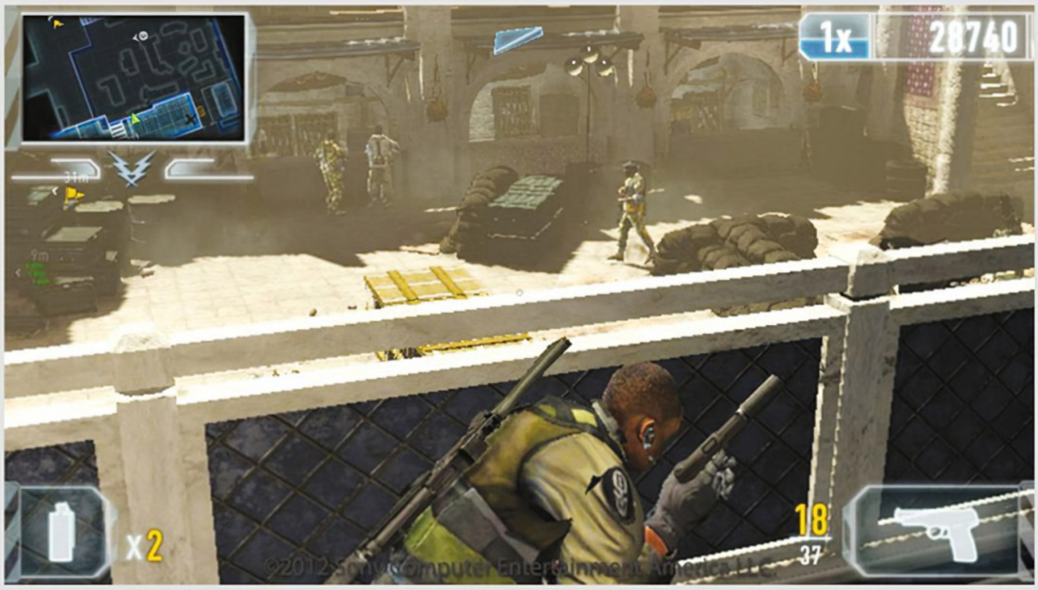


BIRDS OF STEEL — 7

X360, PS3, VITA, PSP, Wii, 3DS, DS

Kiadó: *Konami* Fejlesztő: *Gaijin Entertainment*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Dzsek

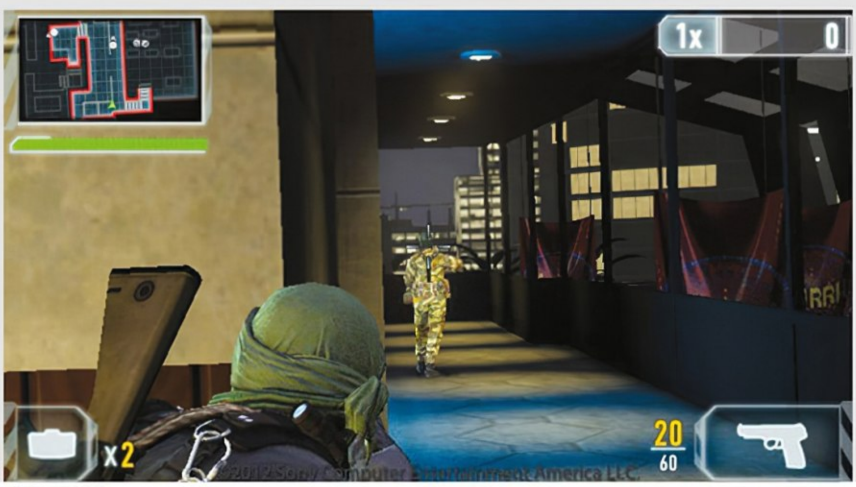


Mozgásban a kommandó

A Konzol Magazin előző számában tesztelt Ridge Racer Vita már mutatott – kvázi elsőként e konzolon – egy megoldást a klasszikus otthoni konzolos játékélmény, és a 100% mobil-géming ötvözhetőségére, mégpedig abból a kategóriából, amikor a balanszot egyértelműen a „gyors mobil menetek" felé viszik el a koncepcióban. Ha a game fogadtatását nézzük, mindenképpen többen voltak azok, akik e tényt hiányosságként fogták fel, még akkor is – az Apple Store, és az Android Market számait nézve –, ha a játékosok összességét nézve egyáltalán nem ők vannak többségben. Egyelőre tehát úgy tűnik, hogy a PS Vita tulajdonosai, bár kezdik befogadni a mobilos/online sajátosságokat, még mindig elvárják a kielégítő „klasszikus kampány tartalmat"… vagy valami ahhoz hasonlót.
A Vita-exkluzív Unit 13-at készítő Zipper Interactive mondhatni otthonosan mozog a tartalmas, agyatlannak semmiképp sem mondható lövöldék világában.
Első Vitás játékuk esetében egyértelműen azt vártam tőlük, hogy mutassák meg: hogyan lehet úgy kombinálni az otthonülős, és az utazós játékstílust, hogy az a gép stílusához, és az általa hordozott üzenethez mérten újszerű hatással bírjon, de ne legyen tartalmatlan gagyi, vagy valami finoman lesajnálható C-kategóriás *egybőlelfelejtettem*.

A U13 stílusát tekintve taktikai TPS, azaz nem az a kifejezett atomgyilok, össze-vissza süvítő golyókkal. Egy lassabb menetű, óvatlanság esetén igen hamar beszundizással kecsegtető lövölde ez, melynek jellegzetessége a felsőtestnél szokatlanul magasan elhelyezett kamera – ez a megoldás nyilván azért került a játékba, hogy az irányított figura kevesebbet takarjon ki a képből, ezáltal erősödik a látványosság.
Első nekifutásra négy játékmód fogad a menüben. A 36 küldetést kínáló kampányszerű rendszer mellett játszhatsz kooperatív multit a SEN hálózatán keresztül, kipróbálhatod magad a „megnyílós" formában egyre több feladatot kínáló High Value Target speciális missziókban, vagy az újdonságként ható Daily Challenge során egy 24 óránként változó napi online kihívást teljesíthetsz a minél magasabb pontszám reményében.
A klasszikusra hajazó kampánymód valóban a kommandósok által parancsként elfogadott küldetésekről szól, ergo nincs nagygépes, „filmes" összekötő sztori a játékban.
Az egyszerű és hajszálpontos kezelés elsajátítására szolgáló tréning során igen hamar rá lehet érezni a precíz, „pötyögtetős" célzásra, és az érintőképernyős extrák használatára, utóbbiak azonban, akárcsak a Golden Abyssnél, itt is csak módjával fordulnak elő: gyors újratöltés hüvelykkel, gránátdobás, kapcsolók bökődése. Ezután abszolválhatók egymást követően a missziók, melyek többféle kategóriába oszthatók, sőt mindig láthatod is indulás előtt, körülbelül milyen nehézségre számíthatsz majd, milyen hosszúságban.
Ez a szabad választási lehetőség kellemes funkció, kiváló példa a sokat emlegetett mobiltényező okos alkalmazására.
Harcba több választható kaszttal indulhatsz, széles fegyverarzenálból válogatva.
A kérhető figurák és harcmodorok tipikusnak mondhatók, „semi-rusherek" és kemperek is találnak maguknak arcot.
A finom kezelés lehetőséget ad „egygolyós" pontlövéses harcra, fedezékből osztogatásra, és némi lopakodásra is, bár kell 2-3 küldetés, míg az ember ráérez a game döntően óvatoskodó ritmusára. A Unit 13 igényel némi odafigyelést a nehézsége miatt is, ami szerintem az átlagosnál erősebb kihívást hordoz. Helyszínből van vagy tíz, legtöbbször az Egyenlítőtől délre eső területeken, és persze néha zárt terekben.
A térképek nem csőszerűek, a célponthoz mindig vezetnek alternatív útvonalak is.
Nyilván a feladatok egy idő után elkezdenek hasonlítani egymásra, viszont senki sem mondta, hogy a szoftvert egy nekifutásra kell végigjátszani.
A játék online funkciói szépen működnek, a kétfős co-op flottul megy, főleg egy olyan partnerrel, aki nem rohan bele (megdögleni) a tűzvonalba, és fel is éleszt, ha te kapod be a találatokat. A napi küldik high score-jainak nézegetése (döntögetése) inspiráló, bár saját pontjaimat látva néha úgy éreztem, esélytelen vagyok még csak a megközelítésükre is.
A U13 nem egy túlcsicsázott játék, inkább olyan szépen metszett, kellemes a szemnek.
A képernyőn a lehetőségekhez képest jól átlátható az akció, elég széles a perspektíva, nem túlzsúfolt a kép, szóval a látványosság eléggé rendben van.
A kis katonák meglepően jól mozognak és helyezkednek. Hangok/zenék területén semmi különlegest nem hallottam: katonás ritmusok, funkcionális hangon puttyogó puskák, és egy szuper szinkronhang az adóvevőből kíséri a harcokat.

Ajánlom-e megvételre a szoftvert? Igen. Szép és ügyes game, amiben kellemesen vegyül az asztali, és a mobil játékélmény.



UNIT 13

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *SCEE* Fejlesztő: *Zipper Interactive*
Multiplayer: *nincs* Online: *2 fő*
Felbontás: - Hang: -
VIZUALITÁS 9 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

8

Martin

Cabela's BIG GAME HUNTER 2012





Az egyik szemem nevet, a másikat kilőtték…

Jómagam az állati élet nagy tisztelőjének vallom magam, ami annyit jelent, hogy például amikor a járda tele van azokkal a „feneküknél összeragadt" piros-fekete bogarakkal, inkább átlépem szerencsétleneket, mint hogy véget vessek a násznak. Egy poligonerdőben sétáló poligonvadásszal azonban bármikor, mindenféle morális kattogás nélkül, szívesen bundán durrantok egy-két vad poligonnyulat, vagy kapitális poligonszarvast, hisz anyukám szépen elmagyarázta még kölyökkoromban, hogy ez csak játék. Amikor a digitális dimenzióban járok, az olyan játékokban keresem a kirándulós vadászélményt, mint amilyen az Activision Cabela's Big Game Hunter 2012-je is.
A Cabela-sorozatra tényleg nem lehet rámondani, hogy nem sokszínű.
Az ismert amerikai márkanév alatt megjelent szoftverek több kategóriában – és több mellékszállal – is rendszeresen próbálkoznak, olyannyira keverve a játékelemeket, hogy én például, aki azért majdnem minden megjelenésüket letesztelem, néha már nem is tudom pontosan, melyik vadászat vagy jelenet melyik epizódban volt.
Egy biztos: ez a legutolsó pár (konkrétan kettő) feltűnően, de erőtlenül túlsztorizott, „túlélős-rémisztgetős" próbálkozás, ami inkább szólt a vadonban való szerencsétlenkedésről, mint vadászatról, nekem annyira nem jött be, így kifejezetten örültem, hogy a most tesztelésre megkapott felvonás – elsősorban – a „Big Game" sportvadászat témakörét tolja előtérbe, és nem valamiféle shoot'em up korcskeverék.

A BGH12 új sztorit hoz, ráadásul vadászjátékhoz mérten elfogadhatót. Egy a felső tízezer köreiből kikerült, elit vadászklubot alkotó, négyfős társaság aktuális évi tusáját mutatja be, kvázi „valóságsó"-szerűen, kisebb krízishelyzetekkel tarkítva, de mindvégig a sportra fókuszálva. A dolog nincs túlmagyarázva, és egyben teljesen életszerű, biztos vannak is ilyen vadásztúrák a gazdagok részére.
A vadászat 15 napos, az USA Montana államában indul, majd Mexikón, Texas-on, Namíbián áthaladva Alaszkában ér véget. Minden helyszín három nap, minden nap három vadászat. A terepek változatosak, széles palettát mutatnak a faunát és flórát tekintve, ráadásul a táj kidolgozottsága is talán most és itt a legerősebb a Cabela-sorozatban.
Van szemerkélő és szakadó eső, naplemente és napfelkelte, sőt homok- és hóvihar is, viszont semmi éjszakai szerencsétlenkedés, ami újabb pozitívum. A mozgás sajnos kicsit „mariósan" korcsolyázó, ez rosszpont, a célzás és fizika viszont kiválóan működik!
Az audio rész semmi extra: az állatvilág és a környezet hangjai szerintem rendben vannak, a zenék ugyanakkor néha egy hangyányit erősek, amolyan kalandfilm jellegűek, bár hála istennek vadászat közben nem bömbölteti őket a program.
A klasszikus nagyvadbecserkészést ezúttal sokféle ötlettel színesítették, melyeket a korábbi Cabela-játékokból ollóztak össze, tökéletesítve és finomítva. Két nagyvad között mindig lőhetsz nyúlra, rókára, kacsára, és varacskos- vagy vaddisznóra, a megfelelő prédamennyiség elérésével pénzt gyűjtöget-ve. Időnként felbukkannak egyfajta „instant prédák", ilyenkor mindig csak egy-két nagyon gyors lövés leadására van lehetőség.
Szintén jópofák a Dangerous Hunts-elemek, mint pl. a hirtelen rád ugró nagymacskák, de ezek a részek is – szerencsére – inkább sportvadász-szemszögből tálaltak, egy pontos szívlövéssel, és nem akarnak semmiféle felesleges horror-elemet vinni a sztoriba.
Készíthetsz szépséges fotókat az állatokról pénzért vagy a saját szórakoztatásodra (utóbbiak feltölthetők Facebookra is, ráadásul ehhez egy trófea/achievement is párosul – biztos örülnek azok, akik nem FB-tagok), sőt egy-két titkos leágazást felkutatva extra tapasztalati ponttal kecsegtető mellékfeladatokat is abszolválhatsz.

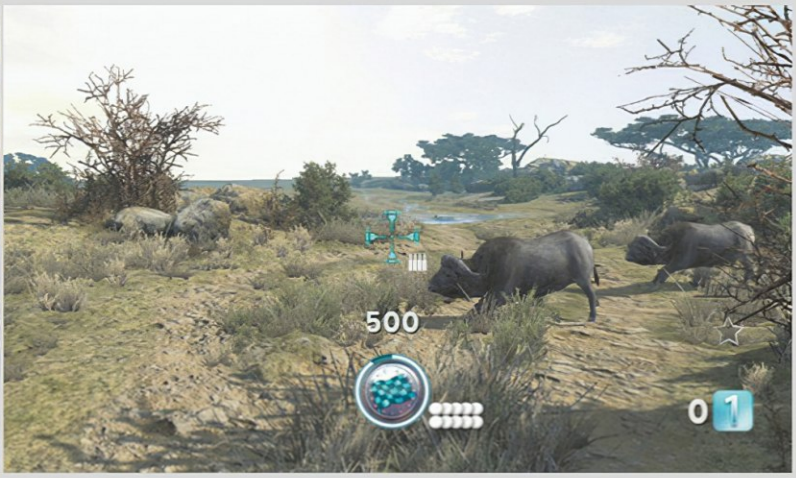
A trófeaállatok értelemszerűen az adott tájakon élő vadcelebek: meglepően szépen kidolgozott, jól és változatosan mozgó és viselkedő poligonállatokat lőhetsz ki, optimális esetben a létfontosságú szervek (nyak, gerinc, tüdő, szív) telibe találásával.
A kiemelt vadászlesek használatáért pénz jár, plusz ha veszed a fáradtságot, hogy egy



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

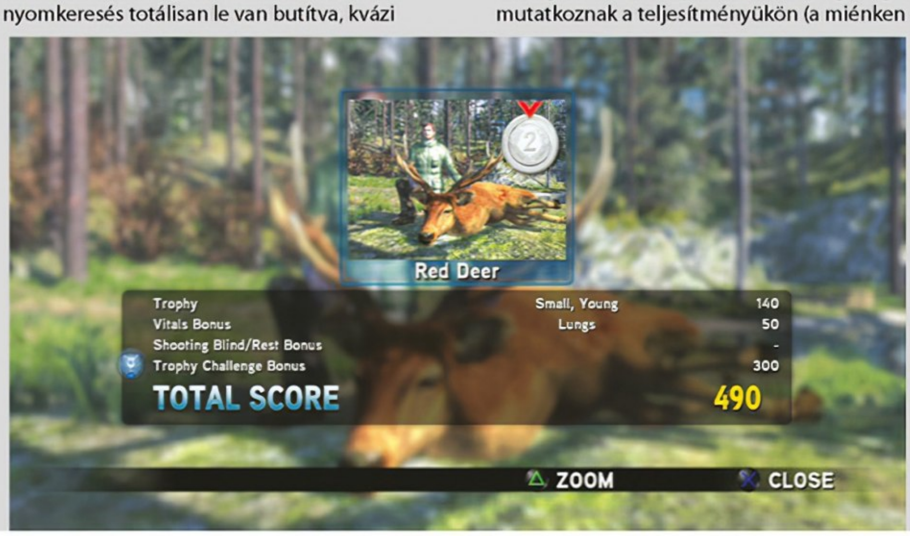
A legszívesebben ágyútöltelékének használnám azokat, akik ebbe az új irányba terelték a szériát. Régen elkalandoztam/túráztam az erdőben/hegyekben, feromonnal a közelbe csaltam az őzikéket, szarvasokat, aztán csendben figyeltem, mit csinálnak. Most? Megyek a csőpályákon, és lövök mindenre, ami mozog.
A környezet szép, az állatok és fegyverek már kevésbé, ráadásul itt ez a bugyuta sztori, meg a railshooter árkád mód, ami már kezd unalmas lenni. RIP Cabela, ez már egy teljesen más mentalitású sorozat, nem tetszik.





ilyenből add le a győztes lövést, olyan lehetőségeket használhatsz ki, mint a 100%-os rejtettség az állatok elől, vagy a korlátlanul alkalmazható lélegzet-visszatartás. Emellett vannak távolsági, lopakodva becserkészős, és érdekességképpen „azonnal cselekvős" célpontok is, amikor pl. egy ragadozó megzavarja és menekülésre készteti a trófeaállatot, vagy egy mozgásban levő csorda kiemelt példányainak elejtése, sőt ezek bizonyos feltételrendszerek szerinti keverése is.
A vadászat megkezdése előtt mindig látható, hogy az adott napon milyen körülményekre számíthatsz, ehhez mérten kell a megfelelő fegyvert választani. Tulajdonképpen a siker érdekében bevetett minden extra kunszt használata pénzt ér: ilyen a takarásban levő célpont nyílt terepre való csalogatása, vagy a vadászatonként változó speciális követelmények teljesítése. Szerintem ha valami, legalább ezek csempésznek némi kihívást az egyébként igencsak könnyűre vett játékmenetbe: használj íjat, hogy ne zavard meg a prédákat, és többet is el tudj ejteni sorban; minden prédát fontos szerv meglövésével ejts el; a legtávolabbi lesből tüzelj, és hasonló kihívások abszolválásával színesítheted és nehezítheted meg vadászatodat.
A játék fontos eleme a majd' minden Cabela-játékban felbukkanó „vadászösztön" használata, melynek bekapcsolásakor a monokrómba váltó képen sokkal jobban beazonosíthatók az állatok és nyomaik (ilyenkor vadászod mozgása is lelassul). Sajnos a nyomkeresés totálisan le van butítva, kvázi akkor is megtalálod az árulkodó jeleket, ha nem is keresed, mely tény engem eléggé lelombozott. Szintén stabil tény az is, hogy a kisvadak nagy számú elejtése miatt, vagy osonás közben igen sok időt fogsz ebben a fekete-fehér módban tölteni – e nélkül igen nehéz a barna földből kinövő barna bokorból előugró barna nyuszit puskavégre kapni, vagy a hím préda körül legelésző nőstények éber figyelmét kijátszani –, de ilyenkor meg nem sokat látsz a remek táj szépségeiből. Tudom, erre lehet mondani, hogy akkor nem kell használni, de most ki az, aki tízszer újrajátszik egy pályát csak azért, hogy meglegyen az 50 lelőtt vadkacsája, amikor két nekifutásból is össze tudná szedni ezt a mennyiséget?
Az említett lopakodás tényleg nagyon jópofa játékelem: egy a karodra szerelt pityegő készség mutatja, hogy mennyire figyeltek fel rád az állatok, és mikor kell elrejtőzni egy ápoló és eltakaró bokorban, valamint ilyenkor nagyon kell figyelni az olyan tereprészekre is – pl. avar, tócsa –, melyeken áthaladva zajt csapnál.
Mint minden Cabela sportvadászatban, itt sem lőhetsz szabadon mindenre.
Bár a fegyvermegkötés nem olyan szigorú, mint korábban, azaz majdnem minden elejtendő állatra lőhetsz bármelyik fegyóval, viszont nagyvad nőstényt soha, semmilyen esetben sem ejthetsz el, kizárólag hímet! Fegyver ötféle van a játékban, mind tuningolható, és a fejlesztések tényleg meg is mutatkoznak a teljesítményükön (a miénken is). Van automata puska, távolsági sniper, sörétes puska, vadászíj, és egy megnyerhető speckó pisztoly is. A jobb távcső, fegyvertest, muníció és tárkapacitás megvásárlásával markánsan javulnak vadászesélyeid, ami anynyit hoz magával, hogy valószínűleg jobban odafigyelsz majd a pénz szorgos gyűjtögetésére. Más kérdés, hogy elég hamar mindent maxra lehet tuningolni.
A multiplayer (2-4 player) formában is űzhető céllövő-galériák nem igazán tesznek hozzá a játékélményhez, mert kizárólag társaságban érnek valamit, és úgy sem sokat.
Ebben a módban egyfajta sínen húzott pályán kell tucatszám halomra lőni az állatokat, nekem egyáltalán nem tetszett ez az egész.
Ha van Move kontrollered, itt kedvedre lődözhetsz vele: a „fagyi" ugyan használható a kampány során is, de ott inkább hátrány, mint előny a mozgásérzékelős célkereszt.

A game tehát kellemesen fest és változatos, sőt kifejezetten szórakoztató.
Egyrészről számomra ez volt az eddigi legjobb Cabela-vadászat. Óriási hibája viszont, hogy szégyenletesen könnyű – 90%-ban két nekifutásból megadja – az aranyérem megszerzése mindenhol, így a szavatosság nagyon gyenge.
Egyszerűen nem értem, miért nem nehezítették meg jobban a körülményeket?
Az meg végképp talány, miért nem dolgoznak ki végre a fejlesztők egy olyan „realisztikus" módot, melyben semmiféle segítség sem használható. A játékélményt – és a szavatosságot – tovább rontják a többségben teljesen csőszerű pályák.
Nagyságrendekkel komolyabb lehetne a game, ha a jelenlegi ügyes ötleteket megtartanák, de az egész témát egy nagy, nyitott világba tennék, sok-sok barangolással.
Élvezetem a vadászatot, de nagyon kevés volt.



CABELA'S BIG GAME HUNTER 2012

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *Activision* Fejlesztő: *Cauldron*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

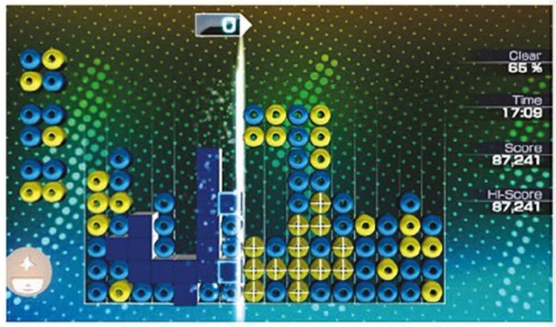
VIZUALITÁS 7 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 6

6

Martin

Lumines™ ELECTRONIC SYMPHONY

Addikció. Jegyezd meg jól ezt a szót! Azt jelenti, hogy szenvedélybetegség. Valószínűleg nem vagy veszélyeztetett, de csak addig, míg kezeid közé nem kerül a Lumines: Electronic Symphony. Amikor azt veszed észre, hogy véreresek a szemeid, ébren töltöd az éjszakát, és egy téglából épült tűzfalban is kétszínű négyzeteket látsz, akkor jusson eszedbe: én szóltam! Tény, hogy e 21. századi Tetris olyan, mint a chips. Elég belekóstolnod, és utána nem tudsz leállni. Mielőtt a különféle játékellenes ligák SZTK keretes szóvivői szavamon fognának, hogy káros hatásokról papolok, gyorsan megjegyzem: a bevezető csupán bocsánatos túlzás. A Lumines semmi mást nem ad, csak színtiszta élményt, és tömény szórakozást. Ehhez nincs szüksége tenyészbika jellegű hősökre, termonukleáris kézifegyverekre vagy éppen aktuális világvégére. Ezek nélkül is elégedett nyelvcsettintésre ad okot, mert az egyszerűségében rejlik a nagyszerűsége. Nagyjából nyolc éve ismerkedhettél meg a Lumines első változatával, a ma már nyugdíjas éveit tapsoló PSP-n. A játék alapjai azóta sem változtak. Négy részre osztott négyzetek potyognak lefelé, amelyek olykor egyszínűek, de a legtöbbször két árnyalatot viselnek. Neked úgy kell forgatnod a lehulló elemeket, hogy legalább négy egyforma szín kerüljön egymás mellé, mint a pontok a dobókockán. Egy jobbra mozgó függőleges vonal (amit én csak „kockátlanítónak" hívok) rendszeresen áthalad a pályán, és törli a kialakult blokkokat – nehezebb szinteken már nyugodtan tarthatsz vény nélkül kapható nyugtatóporokat a kezed ügyében. Rendben van, ne változzék az, ami bevált. De mégis! A csúcsmodern PS Vita innovációért kiált! És ezt meghallották a fejlesztők is, így bepasszíroztak pár újdonságot a fényesre csiszolt programkódba. Találsz például két különleges négyzetet a lehulló elemek között. Az egyik jó eséllyel szivatóágra küld, mert hadüzenet nélkül átvariálja a szépen elrendezett egységeidet. A másik extranégyzetet viszont havergyanúsnak fogod találni, lévén minden olyan hasonló színű kockát megsemmisít, amelyek érintkezésben állnak vele és egymással. Vannak még megnyitható kombók is, amelyeket a képernyő alsó sarkában követhetsz nyomon. Ezek olykor megajándékoznak a speckó négyzetekkel, máskor megállítják a kockátlanítót, vagy hasonló csemegékkel szolgálnak. Mindezt remek muzsikák, színpompás vizuális megjelenés, és féktelen hangulat teszi teljessé.
Így válik a Lumines a címéhez méltóvá: valóban egy elektronikus szimfónia.





LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY — 8

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *Ubisoft* Fejlesztő: *Q Entertainment*
Multiplayer: *nincs* Online: *2 fő*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Szasa

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD

Vannak műsorok, amelyeknek megvan a megszokott helyük. Sokan merednének kerek szemmel a képernyőre, ha kedvenc sci-fi csatornájukon éppen a párosujjú patások párzási szokásairól peregnének a képsorok. Ám a természetfilmeket kedvelők is keresztbe nyelnék le a kikészített kekszet, ha békés őzgidák helyett gyilkos robotok tenferegnek az erdei tisztáson. Mindezt csak azért hoztam fel, mert a Michael Jackson: The Experience HD kapcsán hasonló problémától tartottam. A játék nagygépes változatai mozgáskövető kamerát, táncszőnyeget, vagy mozgásérzékelő rendszert használtak, amelyekkel a PS Vita nem büszkélkedhet. A fejlesztők azonban egy könnyed ujjgyakorlattal megoldották a dolgot. Tessék szó szerint érteni! Ezúttal ugyanis ujjaink kelnek táncra, még ha kicsit átvitt értelemben is.

A játék 15 számot dolgoz fel Jackotól, ami tartalmilag kevesebb, mint a nagy konzolos tesók, de legalább a legjobbak megmaradtak. Miután elindítunk egy slágert, piros pontok, vagy kék nyilak jelennek meg. Ezeknek megfelelően kell az érintőkijelzőt tapicskolni, ügyelve persze az ütemre is. A pontok esetén csak ráütünk a képernyőre, a nyilaknál pedig a megfelelő irányba kell húzni az ujjunkat. Van, hogy egyszerre kettőt is. Közben persze magát a PS Vitát is tartanunk kell, így egy pörgősebb résznél jól jöhet, ha valamelyik felmenő ági ősünk polip volt. Ide bizony sok végtag kell.
A nehézkes irányítás azért is idegesítő, mert kezünkkel folyamatosan kitakarjuk a képernyőt, pedig a számok alatt Michael látványos videókban táncol. Kissé lerövidített és újragondolt filmeket kapunk minden számhoz, de azokban az énekeslegenda öltözékei, stílusjegyei, jellemző mozdulatai, és a klipek fő motívumai is visszaköszönnek. Sajnos a tényleges játék közben egyszerűen nincs idő ezeket nézni, hacsak nem volt egy pók is az elődjeink között, mert nyolc szem talán elég hozzá.
De ilyen mértékű mutáció esetén játsszunk inkább az X-Men Destiny-vel. Három nehézségi fokozatban gyűjthetünk pontokat, amelyek rangsorolják teljesítményünket, illetve kapunk értük bónuszokat, ruhákat és effekteket. Idővel megnyithatjuk az említett videókat, és ekkor már végignézhetjük valamennyit, akár két szemmel is. Amennyiben akad egy barátunk Wi-Fi közelben, akkor vetélkedhetünk a Dance Battles módban.

Nem olyan rossz játék ez, de a nagygépes verzióhoz képest csak indigós változat. Olyan, mintha a Billie Jean-t Michael helyett Pákó énekelné.





MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE HD — 6

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *Ubisoft* Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *nincs* Online: *2 fő*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 5

Szasa

AUGMENTED REALITY – PS VITA

Table Football – Cliff Diving – Fireworks

Csináltad már konyhaasztalon? Szőnyegen? Vagy az ágyban szereted? Ne gondolj rosszra pajzán barátom, csak az Augmented Reality, azaz a Kiterjesztett Valóság lehetőségeiről beszélek.
Ez az a technológiai újdonság, amely a kütyüdbe szerelt kamerát felhasználva digitális tartalommal tölti meg a valós hátteret.
A gépedhez mellékelt jelölőkártyák és letöltő-kód segítségével te is kipróbálhatod, rögtön három ingyenes játékkal.

Table Football
Rugóra rögzített figurák egy funérlapon? Ugyan! Felejtsd el ósdi rugósfoci tábládat, inkább helyezd a konyhaasztalra az első három jelölőkártyát. Ezek meghatározzák a focipályád méretét. Tedd le a többi kártyát is, és látni fogod a képernyőn, ahogy az abroszon eredményjelző és lelátó emelkedik. Nem egy Camp Nou, de a konyhaasztalhoz képest tekintélyes létesítmény. Kezdődhet a meccs! Körönként három pontot használhatsz fel: futásra, passzra, lövésre. Utána ellenfeled következik. A szóló meccs mellett tolhatsz bajnokságot, és játszhatsz a barátod ellen ugyanazon a gépen, vagy két PS Vitán keresztül. A régi asztalifocis falábúak csapata immár letűnt korokat idéz, itt vannak helyettük a pixelronaldók!

Cliff Diving
Van olyan haverod, aki fejest ugrik minden hülyeségbe? A Cliff Diving főhőse megteszi! Segíts neki, hogy jó helyre érkezzen. Ehhez csak az 1. számú jelölőkártya kell, amely egy ugrótornyot és egy medencét varázsol a képernyődre. Bátortalanul közlöm, hogy ha a kártyát mondjuk a vécédeszkára teszed, akkor láthatod, amint embered nagyot csobban a klotyóban. Miután a torony megvan, csak fel kell spannolnod a kockahasú bajnokot, és a megfelelő kombináció lenyomásával gyönyörű ugrást villanthatsz.

Fireworks
Minden nap augusztus húsz! Tűzijáték a szobádban! Jól hangzik, ám értelme nem sok van. Az alapjátékban az első három jelölőkártyát használhatod fel, amelyek különféle épületeket teremtenek a kilövés helyszínének. Ezután elindul a show, neked pedig az érintőkijelzőn zongorázva kell a megfelelő időben robbantani a rakétákat.
A három egymástól alig különböző játékmód nagyokat durran, de kirobbanó élményt egyik sem kínál!

Ez hát a valóság, ami kiterjesztett. A játékok egy ideig szórakoztatóak, de valójában inkább technológiai demók (mi pedig ezt a technológiát pontoztuk a három játék alapján), mintsem kanapéba szögező alkotások.





AUGMENTED REALITY
Table Football – Cliff Diving – Fireworks
X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS
Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Studio Liverpool***
Multiplayer: ***(Table Football) 2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -
VIZUALITÁS 5 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6
6
Szasa

DUNGEON HUNTER – ALLIANCE

Képzeld el, ahogy álmodból felriadva körülnézel, és azt sem tudod, hol vagy. Majd megjelenik egy tündér, és a vízállásjelentést felolvasók egykedvűségével közli, hogy 25 évig halott voltál. Ez általában meglepő hír! Nyilván első gondolatod, hogy a vacsorára fogyasztott romlott pacal kegyetlen bosszút áll, és lázálmok formájában gyötör. Egy RPG-elemekkel dúsított üsd's'vágd játék esetén azonban más a helyzet!
Ott egy ilyen felvezetés természetesebb, mint egy 10-16 sebzésértékű fahusáng.

A tetszetős grafikával tálalt bosszúhoz egy végtelenül semmitmondó fantasy kaszabolás adja a körítést. Élek a gyanúval, hogy a fejlesztők nyolc napon túl gyógyuló kreativitáshiányban szenvedtek. Mentolillatú friss ötleteket még húsz dioptriával sem találsz. Az első logótól az utolsó főellenségig sablonban gazdag közhelyek sértik meg újdonságra vágyó gamer lelkedet.
Ám ha beéred egy avétos Diablo klónnal, akkor nem lesz okod a panaszra. Harcos, vándor vagy mágus. Mondd, te kit választanál? Miután eldöntötted, neki is vághatsz a veszélyes kazamatáknak. Ahogy az lenni szokott, dühös goblinokkal, kedélybeteg zombikkal, és megannyi, nem éppen barátkozó hajlamú lénnyel kell megküzdened. A felaprított szörnyek kincset, fegyvert, csizmát, varázsgyűrűt, és gyógyitalt hagynak maguk után.
Viseld vagy használd ezeket bátran, jól jönnek a húzós csaták esetén.
Nem fogod elhinni, de időnként szintet is léphetsz, fejlesztheted karakteredet, és használhatsz varázslatokat… és persze körülnézhetsz a faluban. Megint sablon!
Itt nem vár kocsma, templom, vagy a polgármester, pedig ez legalább valami újdonság lenne. Találkozhatsz azonban kereskedőkkel, vásárolhatsz vagy eladhatsz cuccokat, és újabb küldetéseket vehetsz fel.
Az irányítás remekül eltalált: egy fegyver és három varázslat került a gombokra. Ezekből két variációt is összeállíthatsz, és a d-pad segítségével bármikor válthatsz. Érdemes megemlíteni még az online kooperatív módot, amelyben egyszerre akár három haveroddal együtt is kigombolhatjátok az okvetlenkedő szörnyeket. Csak egymás oldalán küldhettek, fő a barátság!

A Dungeon Hunter éppen annyira egyedi, mint a magas tűsarkokon gubbasztó póthajas csinibabák, akik Fifi kutyával az ölükben várakoznak a szoliban, miután egy pláza eldugott sarkában egy öntőformában fröccsentették őket. Ahogy ezekkel a lányokkal, úgy a játékkal is el lehet szórakozni, de hosszabb távú tartalmat nem ígér.



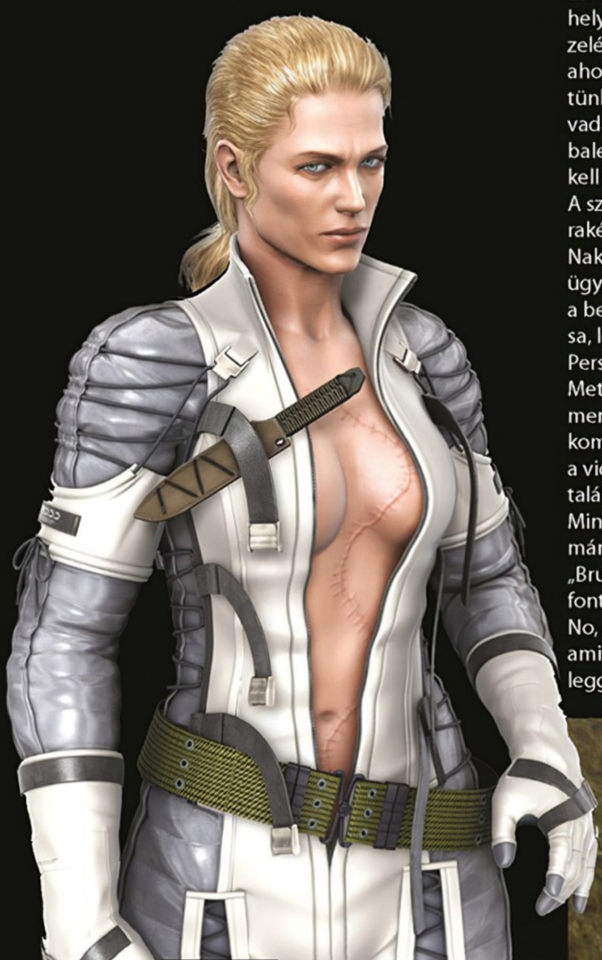


DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS
Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Gameloft***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***4 fő***
Felbontás: - Hang: -
VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 5
6
Szasa

METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

Kígyó kígyónak farkasa

Ha valaki tíz év múlva megkérdezne, hogy miről is szólt a mostani generáció, három dolog egészen biztosan benne lenne a válaszomban: a HD-korszak hajnala, a mozgásérzékeléses irányítási metódusok kezdeti lépései, valamint az újrakiadások aranykora.
Ez utóbbi miatt kár is nyavalyogni, hiszen a kiadók minimális befektetéssel porolják le (értsd: húzzák HD-ba) a korábbi sikercímeiket, az Istenadta nép pedig két pofára zabálja azokat: az egyenletben hiba nincs.
A tendenciát a Konami háza táján sem hagyták figyelmen kívül, így februárban napvilágot is látott egy csinos HD-kiadás, tartalmazva a Metal Gear Solid-széria három epizódját, rá egy hónapra pedig megérkezett a harmadik rész újragondolt verziója 3DS-re is. „Újragondolt? Nocsak!" – vetődhet fel a gondolat a kedves olvasóban.
Bizony, ez egy afféle remake, ha nem is olyan alapjaiban történő újragondolás, mint a Twin Snakes, de talán az MGS3-nak nincs is erre szüksége.
A Snake Eater hét évvel ezelőtt látta meg a napvilágot, és sokak szerint a Metal Gear-játékok legjobbja volt. Egy biztos, a második rész felemás kritikai fogadtatása után Kojima apait-anyait beleadott, hogy visszaadja a hitelét a rajongói előtt, de a végeredmény még ennél is jobban sikerült: egy új mérföldkő született, amit megugrani talán azóta sem sikerült senkinek.
Akik még csak hírből ismerik a szériát, azoknak pár szóban a stílusról… ami kényes téma, hiszen egy elég nehezen bekategorizálható sorozatról van szó. Egy olyasfajta akciójátékot tessék elképzelni, ahol a játékmenet az agyatlan lövöldözés helyett inkább a lopakodásra, a válogatott finom módszerek használatára, a jól átgondolt taktikákra hegyeződik ki, valamint a túlélésre.
Ez utóbbi persze nem merül ki a konfliktushelyzetek kikerülésében vagy szakszerű kezelésében: a program játszótere a dzsungel, ahol az éhhalál elkerülése végett a körülöttünk élő flórából és faunából kell táplálékot vadásznunk… valamint a harcban, illetve a balesetekben szerzett sebeinket is nekünk kell ellátnunk.
A sztori a hatvanas évek közepén, a kubai rakétaválság után játszódik. Főhősünknek, a Naked Snake kódnéven futó CIA-s különleges ügynöknek a feladata egy szovjet kutatónak a berlini fal másik oldalára történő importálása, lehetőleg nyomok nélkül.
Persze a sztori nem merül ki ennyiben, hisz a Metal Gear-programok nem csak a játékmenetükkel, hanem a minden addiginál komolyabb történetmesélésükkel segítették a videojátékok felnőttkorba lépését, ami talán ebben a részben éri el a tetőpontját. Mindenféle további morzsa a történetből már bocsáthatatlan spoiler, nagyjából „Bruce Willis a szellem" jellegű előre megfontolt poéngyilkolás.
No, de térjünk vissza a cikk alanyához, amiről bátran elmondható, hogy az eddigi leggazdagabb átirat. Az eredetinél sokkal kényelmesebben használható kamarakezelését a Subsistence-től, a guggolva járást, és az opcionális TPS-nézetet pedig a negyedik résztől örökölte. Mindezt megfejelték a készítők (szintén opcionális) az automata célzással is, ami főleg azoknak jön jól, akik nem rendelkeznek Circle Pad Pro-val…
…amit természetesen támogat a játék, és tán mondanom sem kell: erősen ajánlott hozzá! Véleményem szerint a kiegészítővel a legjobb irányítású MGS3-hoz jutunk, nélküle pedig a legrosszabbhoz – ez persze némi fenntartással kezelendő, de nekem például a kiegészítő nélküli kezelési modellel szoros rokonságot ápoló Peace Walker irányításával máig nem sikerült kibékülnöm.
Természetesen megértem azokat is, akiket taszít a CPP. A baráti körömben csak Biflának becézgetett kiegészítő azonban rendkívül hasznos tud lenni: a plusz ravaszokkal, és az ergonómikus kialakítással már-már olyan, mintha egy kontrollert szorongatnánk a kezünkben, érdemes tehát egy nagy levegővételt követően beinvesztálni rá – a közeljövőben amúgy is elég sok címhez használt vehetjük a perifériának, úgyhogy előbb-utóbb mindenképp szükség lesz arra.
A kezelhetőséget nagyban megkönnyíti, hogy a fontosabb almenük (álca, étkezés, gyógyítás, hátizsák, rádió, térkép) az érintőképernyőn kaptak gyorsgombot, amik elég sok felesleges menübúvárkodástól szabadítanak meg, továbbá az érintőképernyőn egy mini térkép is a rendelkezésünkre áll, ami azon kívül, hogy segít a tájékozódásban, még a mozgásdetektor kimenő jeleit is megmutatja.
Persze ennyivel nem érték be a fejlesztők, akik a fejükbe vették, hogy a 3DS összes funkcióját szeretnék kihasználni: ennek hozadékai a Camo Scan, és a giroszkópos egyensúlyozás.
A Camo Scan érdekes újítás: a különféle 3D-s fotóinkból készíthetünk Snake-nek ruhát, melyek színüktől és mintázatuktól függően nyújtanak jobbnál jobb álcát. Persze ennyire nem intelligens a rendszer, a fekete-fehér-barna kutyámról készült camo ruha például



KÜLÖNVÉLEMÉNY eszgétől

Nem csodálom, ha valaki nem érti a játék körüli felhajtást, amikor a februári Metal Gear Solid-kollekció plusz két HD-ba húzott részt kínált ugyanennyi pénzért.
A titok a különösen méltóságteljesen öregedő Snake Eater zsenialitásának, és a 3DS-kiadás értő finomhangolásának kombinációjában rejlik.
Persze egy Ocarina of Time-féle teljes ráncfelvarrásnak jobban örültünk volna, de a MGS: SE3D így is kötelező a szériával még csak most ismerkedőknek, és a big boss-oknak egyaránt.







hason fekve 100%-os láthatatlanságot biztosított, ami hát ugye nem túl életszerű. No mindegy, akik nem szeretik cserélgetni az álcát, azoknak hasznos megoldás lehet ez is. Az utóbb említett giroszkópos Isten átkáról ezt persze már nem mondhatjuk el, ami kifejezetten idegesítő ficsör: azokon a helyeken, ahol Snake egyensúlyozási skilljei kerülnek előtérbe (faágak, függőhíd stb.), aktiválódik a gépbe épített giró. És bizony keményen megköveteli, hogy főhősünkhöz hasonlóan mi is egyensúlyban legyünk, azaz olyankor a gépnek vízszintben kell állnia, különben leesünk. Hát gondolhatjátok, mennyire boldog voltam, amikor egy ilyen résznél fel kellett kelnem az ágyból…

A grafika érdekes fejlődésen ment keresztül – hol előre-, hol visszalépést könyvelhetünk el, a mérleg nyelve viszont kétségkívül a pozitív irányba billen. A térhatással valami elképesztően jól sikerült feldobni a látványvilágot, a fák lombjai egyenesen belemásznak az arcunkba. A fontosabb szereplők kisebb grafikai botoxon estek át, valamint az egész játék színesebb, kontrasztosabb lett.

Az alapjáték kissé fakó külcsínéhez képest ez mindenképp előrelépés, az már mondjuk kevésbé, hogy az aljnövényzet látványos ritkításon ment keresztül, valamint a környezet textúrái szemmel láthatóan alacsonyabb felbontásban tündökölnek.

Ez mondjuk legyen a legkisebb gond, a játék így is piszok látványos, a nagyobbik probléma az, hogy a képfrissítés optimalizálására nem fordítottak akkora gondot a készítők, mint amekkorát kellett volna. Az engine nem igazán szeret játszani a tűzzel, és a darazsakat sem csípi – azokon a helyszíneken, ahol ezen jelenségek halmozottan tűnnek fel, bizony keményen belassul a program. Szerencsére nincs sok ilyen, de ettől függetlenül sem pecsételhetjük meg a játékot a „száguldó őrült" titulussal. Persze félreértés ne essék, a Snake Eater 3D szinte végig tökéletesen játszható, azonban akik érzékenyek a framerate esésére, azok mindenképp tegyenek egy próbát a vásárlás előtt, nehogy csalódás érje őket.

De hogy azoknak is szolgáljak jó hírrel, akik betéve ismerik az MGS3-at: az alap verzióban „gyűjthető" Kerotan békákat száműzték a játékból, helyettük pedig Yoshit, a Nintendo cukorborsóját állították csatasorba, méghozzá nem feltétlenül oda, ahol elődeik tartózkodtak. Persze jó érzésű emberben azonnal felvetődik a kérdés: etikus-e fegyvert fogni Yoshira? Mert még ha mondjuk Toadról lenne szó, akire nem sajnálnék minden alkalommal egy teljes sorozatot rászabadítani, azt mondom, oké. De végülis, ha a Coccolino-mackónak jól áll a szügyön lövés, akkor Yoshi is hadd szokja, nem?

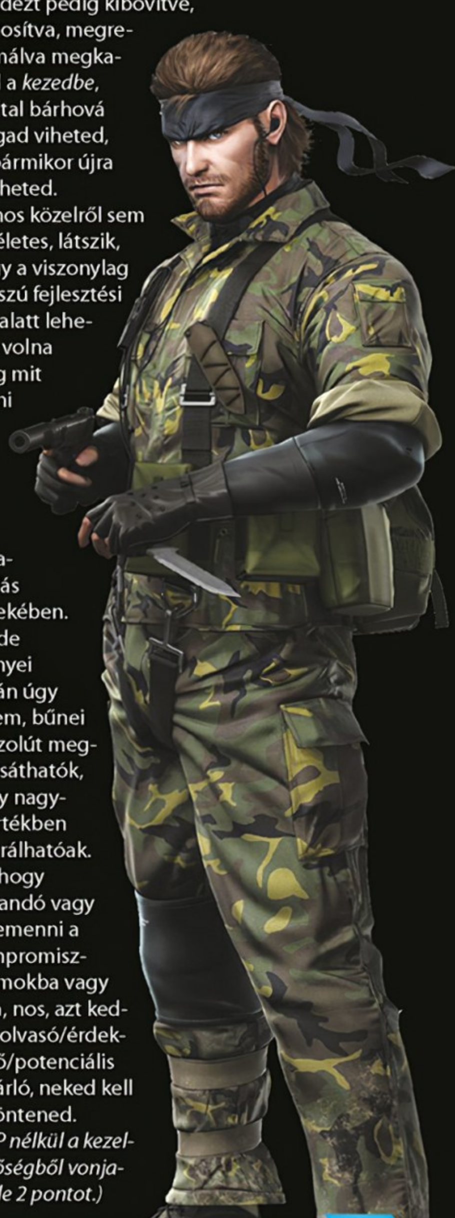
Sokan úgy gondolják, hogy a Metal Gear Solid nagygépre és tévére való, amivel részben egyet is tudok érteni.

Ha szigorúan anyagi oldalról nézzük a dolgot, az is egyértelmű, hogy a HD-kollekció jobb befektetés, hiszen három játékot kapunk egy áráért. De a Snake Eater 3D-t nem ebből a szemszögből kell vizsgálnunk.

A Snake Eater kortalan remekmű, ütős és különleges, mint egy 40 éves single malt whiskey – teljesen mindegy, hogy milyen pohárból iszod, a varázsa így is-úgy is átjön. Mindezt pedig kibővítve, csinosítva, megreformálva megkapod a *kezedbe*, ezáltal bárhová magad viheted, és bármikor újra átélheted.

Sajnos közelről sem tökéletes, látszik, hogy a viszonylag hosszú fejlesztési idő alatt lehetett volna még mit tenni az optimalizálás érdekében. Ámde erényei láttán úgy érzem, bűnei abszolút megbocsáthatók, vagy nagymértékben tolerálhatóak. Az, hogy hajlandó vagy belemenni a kompromiszszumokba vagy sem, nos, azt kedves olvasó/érdeklődő/potenciális vásárló, neked kell eldöntened.

(CPP nélkül a kezelhetőségből vonjatok le 2 pontot.)





METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Kojima Productions***
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

8

keviny

TIGER WOODS PGA TOUR 13





Tigrises golfjáték, 13. fejezet

Mindig is éreztem némi perverziót a golf témájú videojátékok kapcsán. Az emberek többsége azért (is) szeret sport-videojátékokkal játszani, mert mindössze pár ujjmozdulattal begyakorolhatóak a menőbb mozdulatok/cselek/variációk, könnyebben átélhetőek ezek a momentumok, és még meg sem izzadunk, testi épségünk sem csorbul. Ja, és mert alapvetően lusták vagyunk kimenni a szabadba, vagy a tornaterembe. Na már most a golf nem tekinthető egy igazán fárasztó sportnak, és sok veszély sem leselkedik rád közben (hacsak meg nem támad egy nádiposzáta).

Jó levegő, szép nagy séták jellemzik a szabadban; szóval, aki még ezt a sportot is inkább a kanapén heverészve akarja végezni, az már tényleg beteges. Bár viszonylag költséges tud lenni a golf, úgyhogy kábé ez lehet az egyetlen magyarázat – mégis, valamiért a golfos videojátékok olyanok nekem, mint a guminő (könnyű és egyszerű megoldás extrém lustáknak, ám az összhatás meg sem közelíti a valódit). Ebből az abnormális, tunya tétlenkedésből akar kiugrasztani az új TWPT13, amelyet immáron Kinect és Move irányítással is ellátták a készítők. Viszont ezek használata előhoz egy másik perverziót: a mazochizmust.

Már itt az elején leszögezem, bármely géptípussal is rendelkezel, ne használd a mozgásérzékelős irányítást ehhez a játékhoz. Borzalmas mindkét esetben (bár a Move-os egy hangyányival jobb). Annyira béna ütéseket lehet így kivitelezni, hogy frusztrációdban inkább abba is hagynád az egészet. Pláne azért akarlak lebeszélni az effajta irányításról, mert az analógkaros megoldás viszont roppant élvezetesre sikeredett.

A kiválasztott játékosodnál ütéskor megjelenik egy szépen ívelt vonal a test körül, mely jelzi, hogy meddig is lendítheted magad mögé az ütődet. Nem mindegy, milyen magasra emeled, milyen sebességgel sújtasz le, és hogy az ütés pillanatában mennyire egyenesen történik mindez (ha ekkor picit oldalra húz az ujjad, akkor a labda is arrafelé fog repülni). Szóval nem csak szimplán hátra-előre mozgatod az analógkart, hanem precíziósan figyelned kell a mértékét, dinamikáját, tempóját, és a végső kivitelezést.

Tovább fokozhatod mindezt, ha beállítod, milyen távolságban álljanak egymástól a lábaid, és azok a labdához (a kiforgás érdekében), valamint még azt is megjelölheted, hogy a golyóbis melyik részét szeretnéd eltrafálni. Idővel könnyen ráérzel majd erre, és a további beállításokat (pl. ütőválasztás, talaj ellenőrzése stb.) is jobban fogod értékelni.

Ha még totál kezdő vagy, különösen ajánlom a figyelmedbe az új Legacy Challenge opciót, amelyben Tiger Woods életének fontosabb eseményeit élheted át egészen kétéves korától (sajnos a szexbotrányait kifelejtették, pedig milyen jó is lett volna azokban is „teljesíteni"). Az alapokat nagyon könnyen elsajátíthatod a pelenkás Tigitől, és ha már elég profinak érzed magad, készíts saját karaktert, és vágj bele a saját karrieredbe, a profik ellen, a szponzorokért. Karrierben, szimpla szezonokban, bajnokságokban, és az összes módban végső soron coinokat fogsz gyűjtögetni (a nehézségi szint, és az egyéb konfigurálások szerint). Ezekért tudsz egy rahedli kiegészítő dolgot megvásárolni, és még a DLC-s pályákat is kipróbálhatod – egy játszma 6000 coin, és ha minden küldetést teljesítesz, örök belépés nyílik meg, viszont azokhoz egy meccs nagyon nem elég. Vásárolhatsz coinokat készpénzért is, és ha azokat nem a megnyitható pályákra költöd, akkor pineket vegyél, melyek különféle plusz előnyöket adnak hozzá játékosod tudásához.

További újítás az online Country Club szervezése, amelyben egyfajta klánba, guildbe szervezheted barátaidat (25 főig), és más csapatokkal vívhattok harcokat, szervezhettek saját bajnokságokat. Az aktivitást hűségpontokkal, majd a Club státuszemelkedésével jutalmazza a játék.

A labda fizikája sokban javult az előző részhez képest, viszont a vizualitás nagyrészt maradt a régiben. A játékosok és pályák inkább festőiek, mint fotorealisztikusak.

A kameraállásokkal nincs gond, a fényviszonyok jók, bár mikor nagyon szembesüt a nap, azt picit elmosták, és a Legacy módnál végig szépia szűrőt használnak, de egyik megoldás sem vészes. A közönség még mindig inkább robotszerű, ám ha eltaláljuk őket, mindig odakapnak, ahová a labda érkezett.

A hanghatások fájintosak (a kommentátorok ugyan néha mondanak balgaságokat), a zenék pedig igazán jól passzolnak a játékhoz (olyan Sims-es muzsikák). Az új TWPT az elődjéhez képest élvezetesebb lett, bár még mindig van hova fejlődnie, azért megtalálta azt az egyensúlyt, hogy az alapjai könnyen elsajátíthatóak, de nehéz a mesterévé válni. Letisztult golfos élmény, és még ha mű is, abból legalább egy minőségi darab.



TIGER WOODS PGA TOUR 13 — 8

X360, PS3, VITA, PSP, Wii, 3DS, DS

Kiadó: ***EA Sports*** Fejlesztő: ***EA Tiburon***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DTS, DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

JediEco

BLADES OF TIME

Sárkányok földjén





Egy templomnak látszó épületben a Nagy Gonosz Mágus a legalább három számmal nagyobb palástjában a keze alatt kékesen izzó golyóbisról hadovál a hozzá hasonló, ám puritánabb csuhát viselő összegyűltekhez. Azonban a Nagy Monológ félbeszakad, ugyanis megérkezik két hősies harcos: Zero, a hatalmas állkapcsú Adonisz, és a kissé alulöltözött Ayumi. Míg a kétajtós szekrény bőszen írtja a jó népet, a lányka szópárbajt vív a Tényleg Nagyon Gonosz Mágussal. Meglepő módon ő az, aki mindenképpen használni szeretné a kristályt, amit ráadásul meg is tehet, mivel a TNGM egyszerűen hátrébb lép: így tűnik el minden és mindenki Ayumi körül, aki boldogan jelenti ki, hogy végre megérkezett Sárkányföldre.

Hűűű… nem semmi felvezetést rittyentettek a Blades of Time-hoz, igaz? Szeretem az „in medias res" féle kezdéseket, de azért nulla infóval nekiindulni egy fantasy-akció-szerepjátéknak azért túlzás. Az első percekben a történettel, a világgal, és a szereplőkkel kapcsolatban az egyetlen biztos pontom az volt, hogy a kiscsaj dögös. Nagyon.

Mindezek ellenére nem érdemes megijedni ettől a nyitánytól: tény, nem a legjobb, de az irányítás kézhezvételét követően apránként és jó ütemben kezd kinyílni, egyre tágasabbá válni a Blades of Time világa, játékmenete. A stuff erőteljesen hajaz a Devil May Cry-sorozatra, ugyanis Ayumi két karddal és lőfegyverrel aprítja Sárkányföld randa teremtményeit, megspékelve mindezt egy csipetnyi varázslattal. Ahogy haladunk előre a lineáris útvonalakon, kiderül, hogy a leányzó egyébiránt kincsvadász, aki azért utazott ilyen messzire, hogy meggazdagodjon. Álmai között a családalapítás, az otthon melege, és a többi nyugdíjas elfoglaltság szerepel, csak hát itt ragadt ebben az istenháta mögötti dimenzióban. Szóval egy idő után belátja, hogy elég lesz neki az is, ha élve visszajut a saját világába… ami persze nem fog összejönni.

Ennyit a sztoriról: amúgy sem kenyerem más szórakozását megölni, és egyébként is, a történet kiszámítható, ráadásul sablonos.

A játékmenet, az már sokkal érdekesebb téma: a már említett fegyverarzenált jófajta kombók támogatják, és szerencsére – a hasonló játékokban gyakran előforduló – tereptárgyakba beakadó kameraképektől sem kell tartanunk. Egészen élvezetes harcokat vívhatunk a mezei ellenfelekkel, bár az igazat megvallva a puskákat hanyagolhatták volna a fejlesztők. Ez az irányítás egyetlen szegmense, amit nem sikerült teljes mértékben tökéletesre csiszolniuk az alkotóknak, így jómagam is csak akkor használtam a távolsági fegyvert, amikor kötelező volt.

A bevezetőben említettem, hogy mindezeken túl mágikus képességekkel is meg vagyunk áldva, amikbe beletartoznak a 40 feletti, lelkekért megvehető varázslatos kombók – amiket így is, úgyis megkapunk, szóval a szerepjátékos vonal csak mese habbal –, valamint az idő manipulációja is. Utóbbi, ha nem is forradalmi újítás, de jól muzsikál, ráadásul az sem mindegy, mikor használjuk a homokóra visszapergetését: lehet, hogy megmentjük a saját életünket egy-egy főellenségtől, de a mi életcsíkunkkal együtt az opponensé is visszatöltődik… szóval csak okosan, srácok!

Apropó, okosan: olykor logikai és ügyességi feladványokat is meg kell oldanunk, amik üdítő színfoltként hatnak a programba. Nélkülük egész biztosan unalomba fulladna a folyamatos hentelés.

Szóval műfajához viszonyítva egészen változatos a Blades of Time, ami néha még önmagát sem veszi komolyan: Ayumi egy-egy monológjából árad a gúny és a szarkazmus saját magával, de még a történettel kapcsolatban is – a cikk egyes részei is ezért lettek picit szarkasztikusak. A szinkronszínész jó munkát végzett a süketszobában, elhittem a tesztidőszak alatt, hogy a karakter él, és úgy gondolom, ez a kijelentés önmagáért beszél. Valamilyen szinten a környezetről is hasonlóképpen tudok nyilatkozni: mindenfelé növényeket látunk, a barlangokban fáklyák égnek, a sivatagban izzik a levegő, ám az alacsony felbontású textúrák sajnos mindenhol jelen vannak. Ha az összképet nézem, jól teljesít a játék – Ayumi is… mármint mellesleg – de részleteiben igencsak csúnyácska szegény. Mit felejtettem el megemlíteni?

Ó, igen, a multiplayeres szekciót – nem véletlenül. A reklámhadjáratban meghirdetett co-op kaland nincs, helyette Tower Defense-szerű szörnyűséget kaptunk, amit lehet egyedül, egymással, vagy egymás ellen játszani. Hagyjuk inkább…

Nos, ideje végső értékelést adnom a Blades of Time-ra.

Bár akadnak apróbb hibái a szoftvernek – az előbb említett multiplayer, a gyenge sztori, a szinte használhatatlan távolági fegyverek, a grafikai hiányosságok –, én mégis jól szórakoztam azzal. Nyolc-tíz óra alatt abszolválható kaland, mosolyt fakasztó beszólások, Ayumi – ha ilyen anyaghoz van ingered, érdemes belekukkantani.





BLADES OF TIME — 7

X360, PS3, VITA, PSP, Wii, 3DS, DS

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Gaijin Entertainment***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Dzsek

SILENT HILL DOWNPOUR

Rabláncoktól szabadulva

Idén márciusban újabb fejezetéhez érkezett a Konami patinás túlélő-horror sorozata, a Silent Hill-széria. Böjtinek köszönhetően a Homecomingot követő 3 éves kihagyás után ismét mélyrehatóbb viszonyba kerülhettem Csendes-domb misztikus, magával ragadó világával. Az elmúlt évek alatt egy rövidebb kitérőt ugyan tettem néhány hónapja a PSP-re is megjelent Shattered Memories-zal (továbbiakban: SM), ám mivel a mai napig várakozó állásponton van a végigjátszás (amit ígérek, mihamarabb pótolni fogok), túlzottan mély konzekvenciát nem tudtam levonni abból, hogyan is alakult a széria sorsa, miután a Konami a saját házán belül működő Team Silent kezei közül ismét kiadta a fejlesztést egy külsős cégnek.

Persze egyértelművé vált, hogy a számomra etalonként elkönyvelt második, és a kiváló harmadik, majd az ezeket követő The Room után már igen más képet festettek a stuffok. A SM abszolút megújuló gameplay-koncepciója igazi vérfrissítésnek számított a frencsájz életében, viszont sem a szintén PSP-n debütált, majd PS2-re kiadott Origins, sem pedig a jelenleg futó asztali konzolgenerációra megjelentetett Homecoming nem volt képes visszahozni azt a kvalitást, amit még az első részekben alkottak a japán fejlesztők. Előbbi meglátás persze szigorúan szubjektív vélemény, de azt gondolom, mégis helytálló lehet. Tesztem alanyát, a Downpourt szintén egy külsős csapat, a cseh illetőségű Vatra Games hozta tető alá.

A banda nevét olvasva felmerülhet benned a kérdés, hogy ezek meg vajon kik?

Nos, a kérdés jogos. A Vatra egy frissen alakult fejlesztőbrigád. Tagjai közt volt Illusion Softworks (Mafia I-II), Konami, 2K, és Eidos Monteral programozók is megtalálhatóak. A Downpour előtt csupán egyetlen munkájuk látott napvilágot (az is kizárólag letölthető formában), így számukra ez az első igazi alkalom a bizonyításra.

Hogy ez vajon mennyire sikerült nekik, az alábbi tesztből kiderül!

A nyolcadik Silent Hill történetének központi figurája – szakítva a korábbi epizódok protagonistái által közvetített pozitív főhős képével – ezúttal egy elítélt fegyenc lesz, név szerint Murphy Pendleton.

Ahogy az lenni szokott, a főhős múltját ezúttal is sűrű homály fedi, de idővel minden apró részletre fény fog derülni a férfi korábbi életéből. A harmincas éveit taposó figura garázdaság vétsége, konkrétan egy rendőrautó ellopása miatt került néhány évre a Ryall állami fegyházba. A játék is itt veszi kezdetét, ám emberünk a sokkolónak ható harci oktatórendszert letudva egy rabszállító buszon találja magát. Murphy-t a brutális kegyetlenséggel elkövetett gyilkossági kísérlete miatt egy maximális készültségi szinten üzemelő másik börtönbe készülnek átszállítani.

Az út Silent Hill városkáján keresztül vezetne, azonban a sofőr figyelmetlenségéből adódóan végzetes baleset következik be: a rabszállító árokba zuhan, és csak a szerencsének köszönhető (na meg persze a forgatókönyvnek), hogy Murphy ép bőrrel megússza az incidenst. Nem sokkal a baleset után magához tér, ám sem halottakat, sem pedig túlélőket nem talál a busz roncsa mellett. Béklyóitól megszabadulva, magányosan vág neki a Silent Hill külterületének minősülő vadregényes tájnak, elindítva számodra ezzel a 7-9, de akár a 15-17 órát is meghaladó borzongást. Arra, hogy miért mozog ilyen nagy intervallumban a játékidő, a későbbiekben bővebben ki fogok térni.

A stuff történetéről többet nem is kívánok elárulni, legyen az meglepetés. A mindenképpen remekül induló bevezetés alatt, majd a tényleges játékban való elmerülést követően rövid időn belül nyugtázhattam, hogy ezúttal valódi újdonságokkal, a széria történetében nem látott megoldásokkal operáló anyaggal lesz dolgom.



Elsőként kiemelném, hogy végre túlmutat a felépítés azon a koncepción, miszerint a játékos elindítja az anyagot, majd az intrót követően kis idő elteltével a ködös városkában találja magát a félelemre vágyó player. Hozzávetőlegesen legalább két órámba került, amíg egyáltalán betehettem a lábam a kihalt város utcáira.

Addig a települést körülhatároló erdőkben és barlangrendszerekben, kisebb épületekben kellett helytállnom. Ez talán a hardcore SH-rajongóknak visszatetsző lehet, ám számomra kimagasló élményt nyújtott a közel kétórányi bóklászás.

Az itt tapasztalt atmoszféra leginkább a konzolok terén Xbox360-exkluzívnak számító Alan Wake-et jutatta az eszembe, még akkor is, ha az elméjével küzdő író bright falls-i rémálmai messze nagyobb hatást gyakoroltak rám anno. A környező erdőkben szakadékok felett egyensúlyozva kell majd átkelni, sziklákat kell megmászni, elhagyott cseppkőbarlangból kialakított bányák járataiból kell a kiutat megtalálni.

Már ezeken a helyszíneken is beleütközöl az ismét partiba hozott, választható nehézségű logikai feladványokba. Bizony!

A Downpourban végre újfent állítható az akció nehézsége mellett a fejtőrök kihívási szintje is! Ez ugyan nem tekinthető új ötletnek, ám mindenképp üdvözlendő a megoldás integrálása. Ha a logikai részeket érintő változás nem is feltétlenül, viszont a harcokhoz szervesen kapcsolódó fegyverek kérdésköre már mindenképpen új, ilyen szinten eddig nem látott játékmechanikai elemeket hordoz magában. A cseh programozók egy merész húzással igen életszagúvá tették a megvalósítás e részét. Röviddel a baleset után, a sziklákkal, szakadékokkal és vízesés-

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Technikailag meglehetősen gyengére sikeredett a Downpour (a képfrissítés, amit produkál, nem csak botrányos, de nevetséges is), ám a hangulata nagyon ott van. Amikor Daniel Licht zenéje (az úriember a horrorfilmes muzsikáiról ismert) felcsendül a börtönös sétánál, már éreztem, hogy ez a kaland tetszeni fog. Tényleg Alan Wake-es, emellett a korai Silent Hilleket idézi, ráadásul egy-egy része komolyan rémálomszerű. A hetes teljesen jogos, ez egy jó játék.

ékkel tarkított tájon azonnal és színtisztán kikristályosodik, hogy ezúttal jóval nagyobb hangsúlyt próbáltak fektetni az életszerűségre, mint a korábbi játékokban.
Értem ezalatt, hogy fegyverként gyakorlatilag szinte mindent felhasználhat a főhős, hogy megvédje a testi épségét. Sziklák elmállott részeiből lehet nagyobb darab köveket magadhoz szólítani. Ha már lakott terültre érkezel, útszéli deszkákat, elhagyott ásókat, lapátokat, gereblyéket, csavarkulcsokat, és egyéb dolgokat vehetsz fel.
A fegyverrepertoár persze tovább fog bővülni, amikor Silent Hillbe beteszed a lábad. A városka házaiba bejutva tűzoltó fejszékkel, kalapácsokkal, különböző vascsövekkel, serpenyőkkel, konyhakésekkel, székekkel, poroltókkal és még egy rakat más, totál hétköznapi eszközzel szerelkezhetsz fel.
A felszerelkezést illetően azért itt annyiban pontosítanék, hogy egyszerre csak egy fegyver lehet nálad, meg persze a pisztoly, ami ugye – reálisan nézve – egy bármikor zsebre tehető eszköz. Ilyen téren tehát már érzékelhető a realizmus, ám ezen azért jócskán túlmutat a Vatra koncepciója. A Downpourban ugyanis a fegyverek úgy használódnak el, törnek darabokra, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.
Eszköztől függően hol hosszabb, hol pedig rövidebb ideig leszel majd képes használni a kezedben tartott fegyveralkalmatosságot. Amíg egy szimpla (jobb esetben szögekkel megtűzdelt) deszka kibír legfeljebb 3-4 csapást, addig egy komolyabb vascső illetve fejsze azért nem kevés rémség jobblétre szenderítésben fog eredményesnek bizonyulni. Itt mindenképpen kiemelném, hogy az eszközök széthullása több fázisban történik. Kedvencem a székek amortizációja volt, ami során az ülőalkalmatosságot gyakorlatilag a háttámlájáig le tudtam bontani. Elképzelhető, hogy nem egy játékosnak fog kényelmetlenséget és frusztrációt okozni a fegyveramortizáció jelenléte, ám úgy vélem, mindenképp egyfajta a játékélményt is erősen növelő ötlet ez.
A harcnál maradva sajnos nem egy negatív élménnyel gazdagodtam a játék során. Leginkább a sokszor kaotikus, a célpont befogását mellőző csapkodást, a sérülések elszenvedése utáni pillanatnyi tehetetlenséget – aminek eredményeképpen a csoportokban támadó ellenfelek a másodperc tört











része alatt körbevertek –, és a helyenként botrányos, operatőri idegrángást mímelő kamerakezelést sínylettem meg.
Ehhez még hozzájárult a valós idejű inventory lassúsága, ami éles helyzetben a fegyverváltás sikeres véghezvitelének esélyét redukálta közel a nullára.

Ez utóbbi megoldást aztán lehet nem is kellene negatívumként felhoznom, mert a Dead Space-részek is ilyen eszköztár-rendszerrel operáltak, ám ott számomra ez mégis jóval gördülékenyebben üzemelt.
Továbbá a fegyverek felvétele sem valami átgondolt formában került megvalósításra. Ez alatt azt értem, hogy ha több eszköz van egymáson a földön, egyszerűen nem fogod tudni, hogy Murphy most éppen melyiket veszi fel, mert semmilyen miniatürizált, teszem azt fegyverikon nem tűnik fel a képernyőn.



Főhősöd egészségi állapotáról elsősorban ruházata és járása árulkodik.
Véres ing és nadrág, sántító menetelés láttán már nyomhatod is a d-pad jobb gombjára helyezett azonnali gyógyítást. Az akciórészeket érintőileg elmondható, hogy egy ügyesebben létrehozott harcrendszer, és egy jobban működő tárgyhasználat sokat dobott volna a játszhatóságon. Persze nem kell feltétlenül minden túlvilági szörnnyel összeakasztani a bajszodat, sőt! Ez az első olyan epizód a szériában, amiben úgy is lehetőséged van végigvinni a játékot, hogy egyetlen egy szörnyet sem ölsz meg (kivétel persze a SM, ami ugye kifejezetten a fegyvertelen menekülésre épített). Ráadásul mindehhez egy trófeát/achievmentet is kaptunk, így akiknek a Platina kupa, avagy az 1000GS elérése a cél, azoknak ily módon is a történet végére kell jutni.

Több dologban újít a game, de még korántsem esett szó a morális döntésekről, amik bizony már itt is megjelentek.
A történet során háromszor kerültök majd választás elé. Élet vagy halál, megváltás vagy kárhozat? A döntés a te kezedben lesz.
A játékból előhozható négyféle lezárás ezeknek a morális kérdéseknek a függvényében fog alakulni. Előcsalható továbbá még két extra megnyerés is, ám ezek közül az egyik csak a második végigjátszástól megnyíló bonusz mellékküldetések sikereses abszolválásával érhető el. Igen, jól olvastad.
A sorozat életében először van lehetősége a játékosnak különböző mellékküldetéseket teljesíteni a történetet előrelendítő missziók mellett. Összesen 13+1 (10 normál, 3 gyűjtögetős, 1 extra) áll majd a rendelkezésedre, amiknek a teljesítéséhez számításaim szerint közel annyi időre lesz szükséged, amennyire a főcsapás feladatainak elvégzéséhez.
Az opcionálisan elvállalható feladatokat többnyire Silent Hill romos házaiban lesz lehetőség felvenni iratok, és különböző tárgyak formájában, ám akad majd ottani lakostól is elvállalható küldetés.
Az épületekbe a bejutás nem lesz egyszerű. Van, ahol erős fejszével vagy csákánnyal kell betörni a bedeszkázott ajtókat, de leginkább a tűzlétrán keresztül lesz módod a bejutásra. Ezeket a létrákat viszont nem lehet csak úgy elérni, megfelelő kampós bot szükséges az elérhető közelségbe húzásukhoz.





Ezek a feladatok azon felül, hogy jelentősen megnövelik a játékidőt (akár a duplájára is emelhetik), változatosak, szórakoztatóak, és mindegyik rendelkezik a maga egyedi kis történetével, színesítve így a városkában töltött időt.
A tájékozódás a mindig nálad lévő napló segítségével történik, amiben térképet, az aktuális feladatról szóló leírást, tippeket, és kiegészítő infókat találhatsz meg.
A játék során a fő- és mellékküldetések sikeres teljesítéséhez elengedhetetlen lesz a továbbfejlesztett, UV fénnyel is működtethető lámpa. Ezzel bevilágítva a terepet, amellett, hogy titkos információkra bukkanhatsz, bizonyos típusú ellenfeleket is láthatóvá tehetsz!
Erre pedig szükség is lesz, mert az események előrehaladtával nem egy sikoltozó próbababa-szellemmel is megfog gyűlni a bajod.Ha már szóba kerültek az ellenségek, sajnos muszáj elmondanom, hogy ezen a téren igen nagy csalódás ért.
Rettentő kevés, írd és mond ötfajta haramiával hozott össze a sors, melyek kinézete messze nem hordozott magában olyan mértékű groteszk vonásokat, beteges koncepciót, mint amire számítottam volna. Igazság szerint még csak nem is ijesztőek.
Itt megjegyzem, hogy alapvetően az egész játékra igaz lett, hogy jóval kímélőbb az idegrendszerünkre, mint a korábbi epizódok.
Sajnos a főellenségek tekintetében is rendkívül foghíjas lett az anyag, lévén a játék végi összecsapásban szereplő, a külső világban leledző kreatúrán kívül gyakorlatilag nincs is más.Ha már szóba került a SH-játékok védjegyeként is szolgáló, alternatív világként is emlegetett hely, pár szót ejtenék arról is.
Kifejezetten tetszett a készítők által megálmodott koncepció, amely szerint az ebben a különleges és rémisztő világban zajló tevékenységünket a SM-ban látott menekülős részekkel hozták közös nevezőre, ráadásul az elnyújtott perspektíva alkalmazásával rémálomszerűvé is tették azt.
Több látogatást is tenni fogsz a másik dimenzióba, és persze a későbbiekben nem csak a hozzád egyre közelebb kerülő démoni erő elől kell majd elfutnod. Természetesen nem kívánom a játék minden eleméről fellebbenteni a fátylat, mert a ködös kisváros felfedezése elsősorban a te feladatod lesz.
A teszt utolsó részében mindenképp beszélnék a játék technikai oldaláról, ami sajnos a leggyengébb pontja lett az anyagnak.
A game mögött egy licencelt motor, az Unreal Engine 3 dolgozik, bár a dolgozik szó már ebben a formájában is erős túlzásnak tekinthető. Több UE3 által hajtott játékkal volt már dolgom, ám sajnos a Vatra Games alkotása vizuális- és programozási szempontból joggal sorolható a sereghajtó anyagok közé. A legfőbb probléma, hogy a szoftver a tekintélyes méretű installációs csomag (PS3) ellenére botrányos módon intézi a töltögetéseket. A helyzet természetesen a Microsoft konzolján sem jobb, még akkor sem, ha az egész játékot feltolod a HDD-re.
Akció közben, szimplán egy épületben haladva is olyan megakadásokat képes produkálni a program, amilyeneket személy szerint én még nem is tapasztaltam, pedig nem ma kezdtem az ipart.
A helyzetet tovább rontja, hogy a külső helyszíneken masszív képszétesés is társul a megakadásokhoz, amik még a belső tereken is észrevehetőek.
Mindez meg van spékelve elmosott textúrákkal, alacsony poligonszámú modellekkel, idejétmúlt animációs mozgásfázisokkal.
Pedig nem lenne rossz az összkép, ha ezek a dolgok rendben lennének.
Ugyanis a helyszínek kialakítása, kiváltképp az épületek szobái, termei, és egyéb helyiségei mind-mind nagyon hangulatos és változatos képet festenek, ráadásul az anyag még 3D-s támogatást is élvez a Sony masináján.
Audio terén a Downpour kiemelkedőt ugyan nem tud mutatni, de amit produkál, az sem lenézendő. Az ingame hanghatások, a játék motorjával renderelt átvezetők alatt hallható szinkronok, és a felcsendülő muzsikák is megfelelő alapot szolgáltattak.
Igaz, ez utóbbiak lehettek volna úgymond jóval „silenthillesebbek".



A játékkal eltöltött órák mindenképp pozitív élményekkel szolgáltak számomra, ám sajnos a kisebb és leginkább nagyobb hibák, amik szinte a szoftver minden részében felfedezhetőek, jelentősen rontottak az összképen.
A Konaminak, mint kiadónak talán sokkalta jobban felügyelnie kellett volna az anyag fejlesztését, ha már ismét egy külsős cégnek adta ki a munka oroszlánrészét.
Hibái ellenére a beszerzése azonban minden rajongónak, és a szériával ismerkedőnek egyaránt ajánlott, mert hordoz magában annyi újítást, olyan mértékű játékidőt, újrajátszási faktort, és legfőképpen hangulatot, amit kár lenne kihagyni.

SILENT HILL: DOWNPOUR

7

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Vatra Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Foxhound

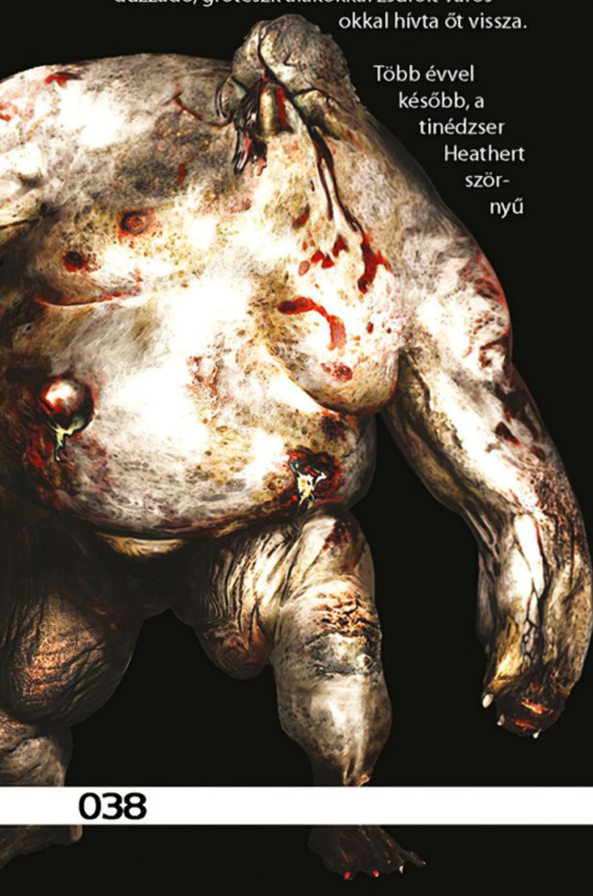




Omnem dimittite spem, o vos intrantes!

„Nyugtalan álmaimban ezt a város látom. Silent Hill. Megígérted nekem, hogy egy nap újra elhozol ide, de sosem hoztál. S íme, most itt vagyok, egyedül. A különleges helyünkön várok rád…"

James szívében maró fájdalommal teszi zsebre a levelet. Nem hisz a szemének. Hiszen látta szenvedni, kínlódni és meghalni szeretett feleségét. Három éve már, hogy elragadta a betegség, ám ezek a sorok minden kétséget kizáróan Mary kézírásával íródtak. De egy halott ember nem írhat levelet… Egy tükörből visszatekintő fáradt arc, egy tétova merengés, de választ egyik sem ad. James lassú léptekkel útnak indul, ki a koszos mosdóból, majd kiérve, gondolatai homályában elveszve tekint bele a ködbe burkolódzó szürke tájba. Elindul hát a városba, mely különös módon megváltozott, mióta legutóbb ott járt szerelmével.
Nem is sejti még, hogy a felesége utáni nyomozása egy olyan világba hajszolja, mely teljesen kifordult önmagából. A mocsoktól duzzadó, groteszk alakokkal zsúfolt város okkal hívta őt vissza.



Több évvel később, a tinédzser Heathert szörnyű rémálmok gyötörik. Egy kietlen, vér lepte vidámparkban jár, ahol útját torz élőlények, megcsonkított testek, és rozsdás szerkezetek keresztezik. Csak azt érzi, hogy menekülni akar, de mégis, ez a hely oly' ismerős neki. Rohanni kezd, hisz' nagyon fél. Ösztönösen fut csak előre, elkerülvén a rothadó kutyákat, és az egyéb gyomorforgató kreatúrákat. Hirtelen felébred, és egy bevásárlóközpont falatozójának asztalára görnyedve találja magát. Heather örömmel konstatálja, hogy vége a förtelmes rémálmának, de valahogy furcsán valóság ízű volt keserű víziója. Kisiet az étkezdéből, ám egy barna ballonkabátos úr állja útját, aki nyomozónak vallja magát. A detektív azt állítja, hogy csak beszélni szeretne vele a születéséről, valamint egy olyan dologról, ami az egész életére nagy hatással lesz. A kába lány mit sem törődve, otthagyja az urat, s bemenekül előle a női vécébe. És ekkor a lidércnyomás újra kezdődik, immáron teljes valóságában…

Silent Hill sokak életét összeköti. Nem csak a játékokban, de a valóságban is. Hiába menekültünk meg onnan több alkalommal is, idővel visszavágyódunk oda. A sorozat szerelmesei pedig újraélhetik a Silent Hill 2 és 3 eseményeit, immáron HD-felbontásban is. Igazi klasszikus túlélő-horror játékélmény, amellyel örömteli az újbóli találkozás, viszont nem kapott se új motort, se új effekteket, mindössze a látványt húzták fel 720p-re. Amik új elemek, azok az epizódok új szinkronhangjai. Nem vagyok híve annak, amikor a már jól megszokott hangokat kukába dobják, és helyettük újabbakkal örvendeztetnek meg (valamiért nem marad ugyanaz a hatás), de a Silent Hill HD esetében azt kell mondanom, hogy nagyszerű munkát végeztek az új szinkronszínészek. (A második epizód egyébként játszható az eredeti hanggal is.) Apró változtatások történtek a játékokban: néhány mondat, felirat megváltozott, egy-egy jelenet vagy kép teljesen eltűnt, pár textúrát letisztítottak, a harmadik epizódban a zenéket újrakeverték, de ezeken kívül nagy tartalmi változást nem eszközöltek.
A játékmechanika maradt a régiben, és az ehhez kapcsolható pár hiba is megmaradt olyannak, amilyennek már megszoktuk.
A moziszerű kamerakezelés miatt összezavarodó irányítás ugyanolyan idegesítő, mint anno; újonnan érkező versenyzőknek lehet, hogy kimondottan fura lesz, de annak idején ez volt, ezt szerettük, és szervesen hozzátartozik a régi epizódok esszenciájához. Cserébe viszont vannak achievementek és trófeák is.

Aki elsőként fog találkozni ezen alkotások HD-s verzióival, és napjaink konzolos címeihez fogja azokat hasonlítani, annak valószínűleg csalódás lesz a kollekció. Lassúnak, csúnyának, esetleg érthetetlennek, és feleslegesen nehéznek fogja találni.
Ez nem egy remake, nem egy újraalkotott verzió, hanem mindössze az eredeti leporolása. Egy olyan korszak gyümölcse, amikor még minden titkot nekünk kellett kitalálni, megfejteni, és összerakni a részleteket.
Nem volt segítség, hogy merre is kell haladnunk, mit is kell csinálnunk, s a linearitás sem volt annyira jellemző, mint manapság. Más igények, értékek szerint készült a Silent Hill 2-3, emiatt tessék e szerint tekinteni reá.
Rajongói nosztalgiázáshoz remek választás, bár néhány extra tartalom (pl. artworkök, kimaradt jelenetek, dokumentumfilmek, interjúk stb.) megléte még tovább fokozhatta volna mindezt (illetve nem mehetünk el szó nélkül a tény mellett: ez a kollekció bizony meglehetősen hiányos); és az újoncok is talán jobban megérthették volna, miért is varázsolt el mindenkit annak idején Silent Hill ködös és zord világa.

SILENT HILL HD COLLECTION

7

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Team Silent, Hijinx Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

JediEco





Nagyfelbontású könnycseppeket morzsol az ördög

Sosem fogom elfelejteni 2001 karácsonyát: 11 év telt el azóta, de máig élénken él bennem a pillanat, amikor kicsomagoltam a fa alatt lévő ajándékot. Különleges alkalomnak számított ez videojátékos szemmel, hiszen a csomagolópapír egy PlayStation 2-t rejtett, én pedig – még igencsak gyerekként – köpni-nyelni nem tudtam a meglepettségtől, és az izgalomtól. Mit tud ez a gép? Miben tér el, mint a hozzá képest esetlennek és aprónak tűnő PlayStation 1? Mégis mi olyat nyújt majd játékok terén, amit eddig más gépen nem láthattam?

Egymást követték a kérdések, miközben nézegettem a tekintélyes nagyságú konzolt, ám a válaszokra nem kellett sokat várnom; beraktam a gépbe a Devil May Cry lemezét, és szinte azonnal világossá vált minden – egy új dimenzió nyílt meg előttem.

Az eredetileg Resident Evil-játéknak készült, végül önálló címmé alakult DMC első felvonása akkoriban több szempontból is meghatározó alkotásnak számított.

A mai értelemben vett hack'n'slash zsáner alapjait lényegében ez a stuff rakta le, nélküle az olyan neves kaszaboldák, mint a Ninja Gaiden (természetesen nem a 2D-s, hanem a mostani), vagy a God of War talán egészen másmilyenek lennének.

A kulcsszó nem más, mint a „stílus": ha egy szóval jellemeznem kéne a franchise-t, biztosan ez lenne az. A Devil May Cry két fontos alappilléréből az egyik maga a koncepció, mely a lőfegyverek, és a különféle közelharci eszközök együttes használatára épül, a másik pedig az a személy, aki mindezt kivitelezi.

Ő nem más, mint az apai ágon démoni, anyai ágon emberi származású Dante, a laza démonvadász, aki félelem nélkül röhög még a legsötétebb teremtmény arcába is.

A mindenkinek beszólogató, vörös köpenyt viselő fiatal srác karaktere hozta el a sikert; tipikusan videojátékba illő személy volt, akivel – sajátos természetének köszönhetően – könnyedén lehetett azonosulni.

A két évvel később megérkezett folytatás (2003) ugyan nem változtatott a bevált recepten, mégis több szempontból elmaradt az elődhöz képest.

Mivel a kronológiát tekintve jóval később játszódik, egy idősebb, ezzel együtt komorabb Dante köszönt vissza a képernyőről, valamint maga a játékmenet sem volt képes visszaadni az első rész esszenciáját.

A rajongók – legalábbis egy jelentős részük – hitét a 2005-ben megjelent harmadik epizód hozta vissza, mely történetét tekintve az első rész előtt játszódik, azaz egy előzményről van szó. A Devil May Cry 3 elsősorban Dante, valamint hatalomra éhes testvére, Vergil kapcsolatára fókuszál, és szinte minden téren a sorozat egyik legjobb darabjaként tartják számon. A játékmenet számos új funkcióval bővült, itt debütált először többek között a stílusváltás lehetősége, ami nem kevés taktikázásra adott lehetőséget, pláne nehezebb fokozaton játszva.



A HD-kollekcióra mindhárom epizód teljes pompájában került fel, saját trófealistákkal megspékelve. A harmadik részből természetesen a Special Edition alcímmel ellátott verziót kapjuk, ami egy játszható Vergillel (megnyitni az első végigjátszás után lehet), valamint néhány egyéb aprósággal bővült (új választható ruhák, „turbo"-mód stb.).

A vizuális oldaltól nagyjából azt kaptam, amire számítottam, bár akadt egy-két kifogásolnivaló dolog is. Maguk a játékok ugyan elég jól néznek ki HD-ban, viszont számomra érthetetlen módon az átvezető videókból nem lett az összes nagyfelbontásba húzva, valamint az első résznél találkoztam itt-ott belassulásokkal, illetve képtöréssel is. Remélhetőleg a végleges verzióban ezek a hibák nem lesznek fellelhetőek, máskülönben egy nagy fekete pont jár a Capcomnak.



Nem igazán lehet mellényúlni ezzel a gyűjteménnyel, elvégre a videojátékos piac egyik legjobban összerakott hack'n'slash szériájáról van szó. Az idén érkező, Ninja Theory-féle újragondolt Devil May Cry megjelenése előtt szerintem érdemes beszerezni, pláne azoknak, akiknek eddig kimaradtak Dante kalandjai, mert így ők is megismerkedhetnek majd az eredeti démonvadásszal.

A hardcore rajongók pedig ragadjanak kontrollert, és meg se álljanak a platina trófeáig!

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

8

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Duke

CONSOLE CORNER

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations

Son Gokuék irigykednek!





Felettébb sok a közös vonás a Narutóban, és a Dragon Ballban. Nem, most nem szeretném a két anime tulajdonságainak hasonlítgatását, bár ott is bőven akad közös pont. Azonban videojátékos szempontból megközelítve a hasonlóság inkább a kiadói taktikában rejlik: mindkét szériából minimum évi 1-2 játékszoftver kibocsátásra kerül.
Én jobban szeretem Gokuék kalandjait, mint Narutoét... de nem ebben az iparban.
Lássuk be, a CyberConnect2 csapatának gondos kezei alatt épülő Ultimate Ninja-széria mind minőségben, mind odafigyelésben magasabb színvonalat képvisel, mint a Z-csapat utóbbi játékai. Azt hiszem, a legelvakultabb rajongó is el tudja fogadni ezt a tényt (az már más kérdés, hogy az ember mit szeret jobban), de a lényeg úgyis azon van, szereti-e az ember a Narutót, vagy sem. Ha igen, egy újabb remek szoftverrel fog gazdagodni, ami rengeteg időre leköti majd. De ha nem, most akkor is van remény.

Elnézést, ha kicsit rendszertelenek lesznek a gondolataim, de az imént elájultam, amikor megpróbáltam egy levegővétellel kimondani a címet. A Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm – Generations a neve alapján talán egy újabb rókabőrnek hangozhat, valójában azonban épp olyan bőséges és tartalmas szoftverről beszélünk, mint amilyen a cím is. Mondanám, hogy a továbbiakban rövidítem, de a NSUNSG is elég viccesen néz ki, úgyhogy inkább a cím végét, az új részét ragadom ki. A korábbi UN-epizódokkal ellentétben a Generations nem a történet egy új szegmensét kívánja felkarolni, inkább az eddigieket összegezi.
Magára a sztori módra akár úgy is gondolhatunk, mint egy hosszúra nyúlt „mi történt az előző epizódokban" klipre.... uh, most sikerült elvennem a kedvet, mi? Pedig a valóságban ez jobban fest, mint ahogy hangzik: rengeteg rajzolt átvezető jelenet, és végig szinkronizált szöveges részek vezetnek be minket a történetbe (tehát nem egy kisregényt kapsz, hogy olvasd el, és örülj).
A két szakaszra bontott sztori első részében hőseink fiatalabb változatainak meséjét játszhatjuk végig, a másodikban pedig már érettebb verziójuk folytatja a cselekményt. Bár bizonyára ősrajongóként is remek érzés újraélni a széria a legnagyobb pillanatait, akiknek ez most igazán nagy pozitívum, azok az újoncok. Az előző két Storm-játék kissé nehezen megközelíthető volt azok számára, akik nem voltak jól tájékozottak a cselekményt illetően. Nem volt nehéz három másodperc alatt olyan szinten elveszíteni a fonalat, hogy azt se tudd, mi folyik a képernyőn. Nyilván nem fog olyan hatást kelteni ez a mód, mintha az egész animét láttad volna, elvégre nem hatszáz óra a játékideje. Azonban arra bőven elég, hogy megkedveltesse veled a sorozat világát, kedvet adjon hozzá, és persze arra is, hogy tudd, mi a fene történik a harc közben. Persze üröm mindig van az örömben: az Ultimate Ninja Storm 2 remek, RPG-szerű elemeit nélkülöznünk kell, nyilván rengeteg munka, és jóval hosszabb fejlesztési idő kellett volna ahhoz, hogy mindegyik karakter történetét ilyen részletességgel mutassák be.
Engem speciel ez nem zavar, mivel a szériát relatíve hamar félbehagytam, így szívesebben zárkóztam fel, mintsem, hogy csak még jobban vakarjam a fejem.

Maga a játékmenet rendkívül hasonló a korábbiakhoz, ám valamelyest mégis fejlődött. Megmaradtak a nagy, küzdőteret és szabadságot bőséggel biztosító pályák, a látványos technikák, és gyakorlatilag maga a harcrendszer is. Még mindig támaszkodhatsz a nálad lévő tárgyakra, extra kapaszkodókra, valamint segítő harcosod behívására, hogy mentse az irhádat. Kicsit gyorsabb, dinamikusabb lett a támadások bevitele, ezzel még pörgősebbé téve az akciót.
Bár így elsőre talán nehezen követhetőnek, bonyolultnak tűnhet az, ami a képernyőn zajlik, valójában egyáltalán nem az. Szinte az első perctől, ahogy kontrollert ragadsz, könnyedén „zavarhatsz le" hihetetlenül látványos csatákat, ha pedig később még meg is tanulod a harcrendszer minden apró titkát, az már a hab a tortán.
Sokan odáig mentek, hogy a rendszert egye-



KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Abba a kategóriába tartozom, amelyik távol áll az animék szeretetétől, vagy az azokkal szembeni rajongástól. Számomra mindegyik egyforma, nem kötnek le. Nagyjából igaz ez a videojátékos feldolgozásokra is, és bár elismerem, hogy a Generations remekül fest, illetve elhiszem rolminak azt is, hogy bődületes tartalom van benne, úgy tűnik, ezt az egészet „már soha nem is fogom megszeretni". Aláírom a nyolcast. Olyan, mintha rajzfilmet néznénk. Látványos, gyors, meg minden. De ennyi. Rajongóknak való.





nesen túl egyszerűnek, butának nevezték, de én ezt ostobaságnak tartom: pont annyira összetett, amennyire azt egy animés, verekedős szoftvertől elvárná az ember.
A harcrendszerbe összesen egy kisebb, és egy nagyobb lényeges változtatás került. Előbbi egy új mérő, amely a támadások előli gyors kitérést, gyakorlatilag a védelmünket szabályozza. Utóbbi pedig az „Awakening Mode", vagyis az ébredés, melynek segítségével minden karakter képes átváltozni egy rövid időre, egy jóval erősebb és hatékonyabb formájába. Ezen kevés változtatás is bőségesen elég ahhoz, hogy új színt vigyen a harcba, és a régieknek is legyen mit tanulniuk. Nem mintha ezek nélkül az embert nem kötné le elég ideig a szoftver: a harcosok régi és új változatát is felvonultató gárda összesen 72 főből áll, ami brutális szám, ehhez ráadásul még hozzá jön 15 segítő karakter. Rengeteg, de azért megszólal belőlem a szőrszálhasogató: hiába van fiatal és új változat, ha utóbbi az esetek többségében szemmel láthatóan felsőbbrendű. Ez olyan, mintha egy Dragon Ball játékban Yamcha fiatalabb és idősebb változata is... ja, rossz példa, vele soha, sehogy nincs senki. Persze ez nem igazán felróható, tényleg remek dolog, hogy mindenki minden formájában elérhető, ez csupán apró észrevétel. Az mondjuk már annál inkább zavaró, ha egy-két esetben az idősebb verzió gyakorlatilag alternatív ruhaként szerepel, annyira megegyezik a másik változatával, de nem ez a jellemző.
Ha pedig már a sztori módot az utolsó átvezetőig kiveséztük, és mind a 72 harcos irányítását mesterien sajátítottuk el, először is gondoljuk át az életünket, majd ha azt normálisnak érezzük, és a munkából/iskolából sem rúgtak még ki minket, vár ránk az online multiplayer. Erről igazából nincs sok mondanivalóm, mivel gyakorlatilag megegyezik az előző rész többjátékos opciójával, így még mindig egy kiváló, tartalmas módról beszélhetünk, amelyben a ranked és player matcheken kívül akár bajnokságokban is részt vehetünk. Lag, vagy bármilyen kapcsolódási probléma sehol nem üti fel fejét, így a stabilitásra sem lehet panasz. Aki igazán beleveti magát a Generations-be, annak az online mód egy remek szavatosságnövelő alkotóelem lesz, a kiteljesedés színtere.

Azt kell mondjam, a Naruto Shippuden: Ulti... na, szóval az új játék jelenleg az animés, vagy akár egyszerűen a rajzolt szoftverek egész nyugodtan megkoronázható királya. Döbbenetesen látványos, eszméletlenül stílusosan és szépen néz ki, mintha csak egy Naruto Blu-ray kollekcióról mászott volna a bunyó a konzolunkra.
A szintén ebben a hónapban tesztelt Saint Seiya készítőinek ajánlanék egy vizitet a CyberConnect2-nél, hogy lássák, hogy néz ki egy igazán pöpec anime szoftver. Miután a látványban már kigyönyörködtük magunkat, valószínűleg hamar fel fog tűnni, hogy audio terén sem lehet panasz a szoftverre, hiszen a zenék abszolút a sorozat hangulatát idézik, a szinkronok... nos ők meg konkrétan abból jöttek, és még mindig remekül végzik a dolgukat, japánok és angolok egyaránt.

Manapság nagyon ritkán tudom kijelenteni egy animés feldolgozásra, hogy jó játék lett. Ám abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy ezt most megtehetem: a sokcímű Generations ugyanis tényleg nagyon egyben van. Remek tálalás, mindenki számára befogadható sztori és játékmenet, rengeteg, nehezen kimeríthető tartalom, és még sorolhatnám a pozitívumokat. Valószínűleg ennél a szoftvernél könnyebben nem lehet eldönteni, hogy neked való-e a Naruto, vagy sem. Ha ezzel játszol, akkor vagy már szereted, vagy könynyen megszeretheted. De ha még most sem, akkor valószínűleg már soha nem is fogod.
Ám amíg ilyen szoftverek jelennek meg, addig nagyon jó dolog Naruto-rajongónak lenni.





NARUTO SHIPPUDEN:
UNS – GENERATIONS

8

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Namco Bandai* Fejlesztő: *CyberConnect2*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DTS, DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

rolmanus

KINECT RUSH — A DISNEY · PIXAR ADVENTURE





Mi kell egy hardcore játék teszteléséhez? Szabadidő, chips, és persze egy elismert főszerkesztő, aki zsír új, bitangjó címeket dobál a tettre kész cikkíró után. De van úgy, hogy a bolygók együttállása és Böjti döntése folytán más típusú játék kerül a patológus gamer boncasztalára. Referenciakosárkám ezúttal a Kinect Rush fényes korongjával bővült, és nem lehet okom a panaszra.
Beizzítottam a technikát, és miután az Xbox360 mozgásérzékelőjének három szeme felém pislogott, elindítottam a játékot.
A felvillanó Disney logó, valamint a Pixar asztali lámpája előrevetítette, hogy szövet alá hatoló tűzharcra, és kiforduló belekre nem kell számítanom. Ilyen dolgok ritkán erősítik egy mesefilm dramaturgiáját. Márpedig a Kinect Rush a fent említett stúdiók animációs filmjeiből merít. A Toy Story, A Hihetetlen család, a Fel!, a Verdák, és L'ecsó világa a filmeket idéző hangulatos grafikával elevenedett meg a szemem előtt.

Egy casual játék teszteléséhez is kell szabadidő és chips. Ám az átfogó véleményalkotáshoz ilyenkor érdemes bevonni egy témától távol álló videojáték-laikust is. A segítség hozzám a barátnőm személyében érkezett. Kedves, szőke, csinos, és Ritának hívják.
A telefonszáma pedig... na, még mit nem!
Mivel nem egy idegzsábát okozó túlélő horror volt az alanyunk, így Rita kedélyesen vállalta a tesztelői segéd szerepét. Ellenben JediEco épp a Silent Hill HD kivetülését vihette haza kedveséhez, amelynek témáját nehezebben viselik a gyengébb nem képviselői. Kíváncsi vagyok, mit mesél majd.

A móka egy avatar készítésével kezdődött, amit frappánsan megoldott a játék: beszkennelte a testemet és az arcomat, majd ezek alapján készített egy mesefigurát. Önmagam rajzos hasonmása kissé furán festett! Sötétbőrű bennszülött lettem.
Rita sem járt jobban! Úgy nézett ki, mint egy súlyproblémákkal küzdő szakácsnő, pedig valójában nádszálkisasszony. Annyi baj legyen, irány a játék!

Indítás után a Pixar Park bejáratánál találtam magam, amelynek területén szabadon mozoghattam a karakteremmel. A központi tér körül helyezkedik el az öt mesefilm birodalma, amelyeket amolyan csillagtúraszerűen érdemes felkeresni. Ezután Rita következett. A barátnőm a L'ecsó területe felé vette az irányt. Úgy látszik, lány létére sem fél a patkányoktól. Meg is állt az egyik küldetést jelző kék kör előtt, és néhány másodperc múlva átlépett a rágcsálóból mesterszakácscsá lett hős világába. Először egy palackba zárt patkányhavert kellett üldöznie, a következő szakaszon pedig egy hulladékból ácsolt csónak után eredt a csatornában. „Ez nagyon cuki" – állapította meg 10 perc után, amellyel összefoglalta mindazt, amit egy mozgásérzékelős játéktól általában kapunk.
A pályák nagy része ugyanarra a sémára épül, azaz el kell kapni valamit vagy valakit. Van itt minden, ami kéz-lábnak és szemszájnak ingere: fatörzsön egyensúlyozás, falmászás, galambok elriasztása locsolócsővel, vadvízi evezés, kötélsiklás, autóvezetés, sok ugra-bugra, lótás-futás, és még sorolhatnám. Itt-ott fejtörők színesítik a kalandokat, de a megoldásukhoz egy fejlődésben lévő pávián is elegendő. Eltévedni nem lehet, mert egy bazi nagy sárga nyíl jelzi az útirányt, nyilván a 6 év alattiak, valamint a retardáltak számára. Egy-egy filmhez hét pálya tartozik, amelyeket kedves történetek fűznek össze, ám nem lehet valamennyit közvetlenül egymás után végigjátszani. Egy pálya teljesítése után nyílik meg egy újabb, de mindig egy másik mese világában. Rita például a Toy Storyban játéksünit üldözött a reptéri futószalagon, én pedig utána a Fel! világában az elszabadult házat igyekeztem utolérni. Mintha öt filmet kezdtünk volna párhuzamosan nézni. De ez cseppet sem volt zavaró, inkább változatos.

A pályák zöme 5-15 perc alatt teljesíthető, de ha a játék tökölést érzékel, azonnal felajánlja, hogy átugorhatjuk a „nehéz" részt.
Lehet ketten kooperatív módban is nyomulni, osztott képernyőn! Az irányítás pedig remekül eltalált! Sétához a behajlított karjainkat kell csak mozgatni, a járást imitálva, miközben törzsünket jobbra-balra fordítva irányba állhatunk. Az ugráshoz tényleg ugrani kell, a falmászáskor a kezünkkel kapaszkodunk, és így tovább. A játék egy-egy beakadást leszámítva remekül leköveti a valós mozgást, így igazán életszerűvé válik.

A Kincect Rush láttán az öröksláger Hardcore vs. Casual meccset fix kettesre vettem.
A tippem bejött, mert a tejszínes máztól csöpögő programkód kifejezetten a gyermekekhez, és a habkönnyű szórakozást kereső játékosokhoz szól. Ahogy Rita is monda: „Nagyon cuki." Nem több.



KINECT RUSH: A DISNEY PIXAR ADVENTURE — 7

X360 · PS3 · VITA · PSP · Wii · 3DS · DS

Kiadó: ***Disney Interactive*** Fejlesztő: ***Asobo Studio***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Szasa

KINECT

STAR WARS

A Jedi lét jó… lenne…







A Star Wars-függőségnek vannak tünetei. Az egyik legsúlyosabb, hogy nem tudsz úgy bekapcsolni egy zseblámpát, hogy ne adj ki hozzá fura, zümmögő hangokat. Hasonló kaliberű, amikor a fotocellás ajtónál kecses kézmozdulatokkal próbálod jelezni, hogy nyíljon már ki.
Ám megérkezett egy játék, mely talán gyógyír lehet mindezekre. A Kinect Star Wars kontroller nélküli, szimpla kézmozdulattal történő Erő-használatot, fénykardpárbajokat, fogatversenyt, és megannyi SW-os nyalánkságot ígért számunkra, hogy ténylegesen Jedivé válhassunk. Némi zavart érzek ugyan az Erőben, de hanyagoljuk a prekoncepciókat. Na, lássuk, hogy mennyi a midi-chlorian szintje, vagy szimplán csak Bantha-abrak lesz belőle? (Az asszonynak ez jobban bejött, mint a Silent Hill, csak hogy válaszoljak Szasának.)
A készítők megpróbáltak minél több dolgot belepasszírozni a játékba, hogy amennyire csak lehet, kihasználják a kinectes vezérlés adta lehetőségeket, így kezdéskor rögtön öt móddal találkozunk. Viszont hiába nyújt számos opciót a Kinect, sajnos mind beleütközik annak korlátaiba is. A Jedi Destiny az úgymond sztori mód, ahol egy padawan bőrébe bújva csöppenünk bele a Klónháború okozta csetepatéba. A rövid tutorial után könnyen elsajátítjuk a fénykard használatát, az erővel történő lökést, a lebegtetést, és még néhány előrejutási okosságot (ugrás, kitérés stb.). Nagyjából ennyi, amire képes vagy az Erővel. Nem tudsz fojtani, és villámokat sem tudsz szórni a kezedből, ami elég nagy kár. A sztori egyébként három hosszabb fejezetből áll, és úgy nagyjából 3 óra alatt végigvihető. Ha ketten vagytok, kooperatív is megoldható.



Azért a sztori mód mentségére legyen szólva, hogy a fejlesztők megpróbáltak minél változatosabbak lenni, mert valljuk be, a Kinect nem igazán a külső nézetes játékokban erős; egy idő után unalmassá válna a sok fénykardos kaszabolás. Az ugrabugrálás, és a megannyi droid és trandoshiani felaprítása után az űrben repkedünk, és ott lövöldözünk egy jóízűt, olykor Speeder Bike-on cikázunk a fák között, vagy egy siklón állva verjük vissza kardunkkal az üldözőink sugárnyalábjait.
A fénykard használat igen pontatlan, inkább nevezhető hadonászásnak, mint vívásnak. Egyes ellenfelekkel párbajoznunk kell, ami nagyjából annyiból áll, hogy ki kell védenünk a támadásaikat (fel-le, jobb-bal), majd miután kifáradtak vagy megzavarodtak ettől, végre mi csapkodhatunk oda. Ha egyszerűen csak nekiállsz vagdalkozni, riválisod szimplán lecsap vagy felrúg, úgyhogy marad a blokkolás-támadás megoldás. Az is bosszantó volt számomra, hogy ezeket a párbajkész ellenfeleket az Erővel fellökni vagy felemelni nem lehet, mert leszúrják fegyverüket a földbe, és abba kapaszkodnak. Jediként simán felemelsz egy X-Winget az Erővel, de egy nyomorult gyíkot már képtelen vagy?! Hmm…
A Duels of Fate módban ezeket a fénykardos párbajokat játszhatod le újra, ha még nem untad meg a sztori módban, és a végén Darth Vadert is megnyithatod, mint ellenfél.
A Rancor Rampage-ben magát a bestiát alakítod, mellyel nagyobb városokban rendezhetsz kellő pusztítást. Itt rendelkezésedre áll néhány jópofa romboló mozdulat, és ha akarod, még pár járókelőt is bekaphatsz, akár a haveroddal co-opban is.
A fogatverseny már egy sokkal jobb mulatság, ahol a két karoddal irányítod a két hajtóművet.
További kézmozdulatokkal ugratunk, boostolhatunk, kilökhetjük az ellenfelet, és még javításra, fegyverek aktiválására is lehetőségünk van. A pályák változatosak, kellően összetettek, és jó néhány akadályba is beleütközhetünk, ami vagy bepiszkolja látóterünket (törlő mozdulatot igényel), vagy ráakaszkodik masinánkra. Ami problémás a Pod Race-ben, az az irányítás.
Nagyon precízen kell tartanod a kezed, és finoman irányítani, különben rögtön falnak csapódsz. Ennek kiküszöbölésére bekapcsolhatod az auto-kanyarodást, viszont így minden kihívás el is tűnik. Ketten, osztott képernyőn is játszható. Végezetül pedig egy galaktikus riszaviadalban is részt vehetsz, ahol napjaink ismert számainak Star Warsosított verzióira rázhatod a bugit (pl. Genie in a Bottle – Princess in a Battle). Mintha egy Robot Chicken-epizódból pottyant volna ki ez az egész, van pár jó poén a sorok között, de a hardcore rajongók Boba Fett és Han Solo csípőrázásától kínjukban visítani fognak.

Grafikailag pedig rendben van a játék, sztereoszkóp 3D-re is képes, hangügyileg minden pöpec, és John Williams remekművei is jelen vannak. Inkább a casual réteg, és az ifjabbak lettek megcélozva eme produktumnál, s a Kinect határait sem sikerült kitágítani. Kedvelhető játékgyűjtemény, viszont az újrajátszási faktora eléggé alacsony.
Ha SW-os játékként nem is állja meg a helyét, Kinectesként aránylag egész jópofa!

KINECT STAR WARS

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *LucasArts/Microsoft Studios* Fejlesztő: *Terminal Reality*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 5

6

JediEco

Foci-RPG

Foci és JRPG. Soha nem gondoltam volna, hogy bárkinek is eszébe jutna ezt a két egymástól meglehetősen távol álló játékstílust egyesíteni (de éppen azért szerettük meg a japánokat, mert nekik ilyesmi is az eszükbe jut), az Inazuma Eleven-sorozat pont erre tesz kísérletet.
Az első rész 2008-ban jelent meg Japánban a Nindendo DS-re, és bombasiker lett. Annyira, hogy a gépen két közvetlen folytatást is kapott 2009-ben (IE: Firestorme/ Blizzard), és 2010-ben (IE: Sekai e no Chousen). Ezután jött két spin-off Wii-re (IE Strikers, IE Strikers 2012 Xtreme), miközben manga- és anime-sorozatok indultak a sztorit feldolgozva. A legutolsó rész, az Inazuma Elven GO 3DS-re jelent meg tavaly decemberben, és a DS-es széria történetét folytatta. Mindez azonban csak Japánra érvényes. Sajnos a sorozattal legalább három évvel le vagyunk maradva a szigetország mögött. A Level 5 szériájának első DS-es epizódja 2011 januárjában jelent meg Európában. A folytatásra egészen mostanáig kellett várni, így három év csúszással az IE2: Firestorme/ Blizzard Európában is megjelent a DS-re. A többi rész EU-s portolásáról még semmi hír. Pedig a szintén DS-es folytatás, a Wii-s részek, és főleg a friss 3DS-es epizód megérne egy kiadást. A széria ugyanis színvonalas, nemcsak úttörő stílusának, de megvalósításának köszönhetően is.
Itt fel is tehetjük a kérdést: hogyan lehet ötvözni a JRPG-stílust a focival? Többféle lehetőséget is el tudok képzelni, pl. ha egy focijátékot RPG-elemekkel dúsítanak fel. Itt azonban nem erről van szó. A game alapvetően egy JRPG. Felülnézetből látjuk a terepet, mászkálunk a főhőssel, mint a régi nagy műfajbeli címeknél (FFVI és társai), van sztori (a középpontban természetesen a focival), vannak helyszínek. Ám mikor harcra kerül a sor, akkor azt labdajátékkal döntik el a felek. Itt azonban nem kell megijedni. A sorozat igazi japán módon közelíti meg a sportot. A hagyományos szabályok közül csak annyi érvényes, hogy a labdát a hálóba kell juttatatni. De hogy ezt milyen eszközökkel és módon tesszük meg, az már rajtunk, és elsősorban játékosaink képességén múlik.

A harcot a stylus-szal irányíthatjuk. A labda megszerzésére és hálóba juttatására azonban speckó mozdulatok és varázslatok egész tárházát vethetjük be. Győzelem esetén tapasztalati pont jár, karaktereinket fejleszthetjük, mint minden normális JRPG-ben. Objektíve nézve a játék jó. Nekem viszont az egész koncepció, bár élvezetes és érdekes volt, nem igazán jött be. Több tényező is zavart. Először is képtelen voltam komolyan venni a sztorit. Az űrből érkező szuper focicsapat története, amit a meccseken kell leállítani, nehogy elpusztítsák a világot, rettenetesen gyerekes. Meg szerintem egy történetnek nem lehet ennyire középpontjában a futball. Vannak focirajongó ismerőseim, tudom, hogy számukra minden ekörül zajlik, de azért egy egész világmegmentős JRPG-s történetet a labdajátékra építeni banális húzás volt. Sehogy sem tudtam azonosulni a történettel, nem tudtam befogadni a világot, és annak karaktereit.
Másrészről meg kifejezetten mulatságos ötlet a véletlenszerű harcok rendszere egy ilyen játékban. Mászkálunk a terepen, egyszerre csak megtámadnak, majd jön a mérkőzés. Egy „normális" JRPG-ben ez oké, de itt semmilyen szinten nem reális. Aztán arra jöttem rá, hogy JRPG-nek az anyag túl focis, focijátéknak túl JRPG-s. Talán szerencsésebb lett volna más megoldást választani vagy nem is tudom, lehet csak az én gyomromat feküdte meg ez az elgondolás. Viszont azt érdemes kiemelni, hogy maguk a mérkőzések egyáltalán nem olyan rosszak, ha nem zavar a foci ilyen animés/japános megközelítése.

A játék tartalomvilága mindenképpen elismerésre méltó. Rengeteg karaktert lehet felvenni, nagyon sok a fejleszthető dolog. Ha egyszer bejön a téma, akkor hetekre le fog kötni. Ráadásul a stuff két verzióban jelent meg. A Blizzard- (ezt teszteltem), és a Firestorm-verzió nem csak a dobozok dizájnjában különbözik. Más karaktereket lehet felvenni, bizonyos szereplők történetét csak az egyik, vagy a másik verzióból tudhatjuk meg, plusz exkluzív ellenfelek is vannak mind a két változatban. Sőt a japán verzióban – nem tudom, hogy az európaiban ez megmaradt-e –, ha linkeljük a két szoftvert, akkor újabb titkok is megnyithatók. A két verziós dolog kicsit visszás érzéseket keltett bennem, de egy haveri társaságnak talán nem fog gondot okozni az, hogy két példányban vegyék meg a terméket.
A grafikával, és a zenei résszel elégedett voltam. A DS erejét nem használják ki, de mindkettő stílusos és szép.
Szigorúan szubjektív az értékelés, mert a közönség főleg Japánban zabálta az IE-t, és nekem annyira nem tetszett az anyag. Viszont ha szeretsz kísérletezni, csíped a focit, és egy egyedi és tartalmas JRPG-re vágysz, akkor mindenképpen érdemes tenni egy próbát.









INAZUMA ELEVEN 2

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

7

Kiadó: **Nintendo** Fejlesztő: **Level 5**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **nincs**
Felbontás: - Hang: -
VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 5

Veres Miki

Kid Icarus Uprising

Sora érdemes!





Negyed évszázad. Csupán ennyit kellett várniuk a Kid Icarus rajongóinak (vannak még ilyenek?), hogy kedvencük újra főszerepet kaphasson egy neki dedikált játékban. A 3DS-sel egy időben leleplezett Sora-projekt végre révbe ért, kézzel fogható formát öltött. Lássuk hát, ezúttal mivel kedveskedik nekünk a jó öreg Pit!

A történetet akár egy mondatban is össze lehet foglalni: Medúza királynő újrainkarnálódik, Pit pedig Bull druszáját meghazudtoló vehemenciával vetődik a görög mitológiában megismert alvilág aprajára-nagyjára. Csak semmi felesleges sallang, menet közben úgyis minden kiderül – majd a játék egy elegáns mozdulattal bele is hajít bennünket a mélyvízbe. Nintendo játék lévén ebben semmi meglepő nincsen, hisz ismerjük már őket annyira, hogy a körítés mindig másodlagos a játékmenettel szemben. És ez így van rendjén.

Műfaját tekintve az Uprising különleges állatfaj: idős édesapját valószínűleg Space Harriernek, míg a fiatal mamát minden bizonnyal Bayonettának hívják.

Ez utóbbit le sem tagadhatná, hisz üvölt róla, hogy Hideki Kamiya gyöngyszeme nagy hatással volt a Sora csapatra. Oldalági rokonságában megfordulnak még a Sin & Punishment, és a Panzer Dragoon is, valamint… valami régi játék… ja, megvan: a Kid Icarus! Merthogy játékmenetben a 3DS-es epizód látszólag nem sokat örökölt az öreg őstől, csupán a szereplőgárda és a zenék csenghetnek ismerősen azoknak, akiknek anno volt azokhoz szerencséjük.

Persze huszonöt év nem kevés idő, történt azóta egy s más, így nyilván senki nem gondolta komolyan, hogy a gyökerekig visszanyúlva a készítők majd egy korhoz igazított hardcore vertical-scrolling platform anyaggal fognak kasszákat robbantgatni, ezért inkább a manapság népszerűbb stílusok egyvelegét választották fő csapásiránynak. Ezek pedig ők volnának: on-rail, 3D arcade shooter és hack & slash. (kedves egészségemre)

Az egyszemélyes kampány 25 pályából áll, a pályák pedig három részre tagolhatóak. Egy pálya rendszerint egy repülős résszel kezdődik (merthogy Pit végre megissza a vörös bikás energiaitalát, majd angyalhoz méltóan szárnyra kap), ahol a Sin & Punishment jellegű játékmenet keretein belül kell irtanunk a szörnyeket. A középső részben Pit leszáll a földre, itt kerül terítékre a lövöldözős/hack & slash jellegű stílus, majd a pálya végén egy boss várja az angyali üdvözülésnek álcázott halált.

A nehézségi szint optimális kialakítása egy ilyen játék esetében elég nehézkes kérdés: ha túl nehéz a program, akkor a kezdő játékosok dobják a sarokba a kazettát, mondván ez nekik sok, ha pedig túl könnyű, akkor a hardcore arcok röhögik tele a fórumokat, hogy „Na mi van, csak ennyit tud?". A készítők ezt a problémát egy elegáns huszárvágással oldották meg: „Tudod mit? Akkor állítsd be szépen magadnak, nagyfiú!".

És valóban: minden pálya előtt lehetőségünk van egy szép hosszú csúszkán beállítani, hogy képességeinknek mekkora kihívás felel meg. Minél feljebb toljuk a csúszkát, annál több szörny jelenik meg, valamint a főellenségeket is annál több HP-tól kell megszabadítanunk, mindemellett pedig vannak olyan ajtók, amik csak bizonyos nehézségi szint felett nyílnak ki. Ezen a magasabb nehézségi szinten a több szörnyből pedig természetesen több szívecskét (ez amolyan fizetőeszköz a mennyei királyságban) és több fegyvert tudunk kisajtolni, ami kiváló motivációs tényező egy esetleges újrajátszásra.

A készítők szerint a különböző fegyverek használata más és más játékmenetet eredményez, ami részben igaz is: ha halálosztónk távolsági támadásban remekel, akkor a lövöldözéses, ha közelharcban muzsikál jól, akkor a henteléses technika használata célravezető. Fegyverekből rengeteg van, amiket kombinálhatunk is egymással, így mondhatni tengernyi lehetőség áll előttünk.

Essen egy pár szó a külcsínről is, igazán megérdemli. Ugyanis a Kid Icarus: Uprising az egyik legszebb játék a 3DS-re. Igazi színes-szagos Nintendo csemege, a 3D-s effekt



KÜLÖNVÉLEMÉNY eszgétől

Mi lehet bizarrabb egy olyan széria feltámasztásánál és teljes átdizájnolásánál, ami 20 éve nem bővült új taggal?

Mondjuk az, ha színes, bohókás látvány mögé rejtik a 3DS talán legkeményvonalasabb akciójátékát, melynek egy-egy pályájához edzettebb reflexek kellenek, mint más címek egészéhez.

A Nintendo ismét bebizonyította, hogy bármiből képes aranyat csiholni, és aki a szédítő tempó, és a Resident Evil: Revelations-szel egy súlycsoportban lévő grafika ellenére dedót emleget, az próbálja meg maximumra felcsavarni a nehézséget… és zokogjon.









pedig parádés. Látszik, hogy a készítők sokat törődtek kicsiny porontyukkal, mind a helyszínek, mind a karakterek szépen kidolgozottak, semmi nem maradt elnagyolva.
A pörgős akcióhoz pörgős képfrissítés dukál, és ebben nincs is hiba: a körülbelül tíz órás kampány alatt egyetlen belassulást/akadást/szaggatást sem tapasztaltam (na, valahogy így kéne ezt, kedves Konami…).
Az irányítás nem bonyolult, de egyvalamit szokni kell, ez pedig az érintőképernyő aktív használata. A repülős részeknél még nincs is komolyabb fennakadás: ott csupán a célkeresztet terelgetjük vele, de azokon a részeken, ahol két lábbal állunk a földön, a kamerát is ezzel böködjük arrébb, és bizony néhol egészen érdekes manővereket igényel a célzás, mikor fordítani akarunk a kamerán egy laza 90 fokot…
A másik dolog, amit szokni kell, az a hallás utáni szövegértés. Pit, az ő mentora (Palutena), és az aktuális Boss-ok bájosan elcseverészgetnek játék közben, oltogatják egymást, viccelődnek, bontogatják a sztori szálait – miközben mi minden idegszálunkkal a játékra koncentrálva próbálunk életben maradni. Ilyenkor az érintőképernyőn jópofa kis képekkel illusztrálják a résztvevők reakcióit, valamint van patent kis felirat is… a gond csupán annyi, hogy az érintőképernyőn. Szerencsére az Options menüben turkálva a feliratokat fellőhetjük a fenti képernyőre, ettől függetlenül túl sok időnk nincs ezek kibogarászására (akinek mégis, az kérem szóljon, szívesen beiratkoznék hozzá egy humán multi-tasking tanfolyamra!).
A tartalmas sztori mód, és a remek újrajátszási lehetőségek ellenére a nyugalom mellett a hosszú élet titka egy jó multiplayer – szerencsére szívük mélyén ezt a készítők is tudják jól, ezért kapunk abból is. A többjátékos mókának kétféle módja van: a Light VS Dark, valamint a már megszokott „mindenki mindenki ellen". Előbbi esetén két csapat csap össze (darabonként maximum 3-3 fővel). Mindkét banda rendelkezik egy-egy energiacsíkkal, ami a csapattagok életerejének szummáját szimbolizálja.
Amikor ez elfogy, az aktuálisan hulló angyal szerepét átveszi Pit, és az ő elesése jelenti a kör végét.
A mindenki-mindenki ellen pedig a jól megszokott malaciga, melynek rövid kivonata: „gyakd le akit látsz".
Az pedig külön jó pont, hogy minden kör végén a játék kisorsol egy fegyvert, amit aztán a kampány során is bevethetünk.
A játék mellé jár egy szép díszdoboz, AR-kártyák valamint egy kis 3DS-tartó, amivel az asztalon is kényelmesen játszhatunk.
Ez utóbbit ha James Rofle meglátná, valószínűleg azonnal kiakadna, és fennhangon eresztené az éterbe már-már klasszikus költői kérdését: „Hisz ez egy darab műanyag! Mégis mit gondoltak ezek?!". Nyugi James, ingyé van, ajándék! És valóban egész jó, hogy az érintőképernyő vad karistolása, valamint az analógkar cibálása, és a ravasz püfölése mellett nem kell szorongatnunk a szerencsétlen kis ketyerét.
Az említett AR-kártyák a kevésbé hasznos csecsebecsék halmazát gazdagítják.
A játék mellé random hat darabot kap mindenki, összesen viszont húsznál is többféle kártya létezik. A szent cél a Pokémon jegyében: szerezd meg mind. Persze ez nem olyan egyszerű, mivel a kártyák random 6db-os kiszerelésben kaphatóak, ezáltal könnyen úgy járhatunk, mint anno a matricás albumok „kimaxolásával": mikor már csak 1-2 darab hiányzik a kollekciónkból, naná, hogy egyik sem lesz a pakkban! Amúgy jópofák ezek a kártyák, ha két lapot szembefordítasz egymással, akkor a 3DS-en életre kelve egymásnak esnek, majd élet-halálra szóló harcot vívnak.
Úgy öt másodpercig. Sebaj, kapsz érte szívecskét, a szívecske pedig metál!
A Kid Icarus: Uprising tehát jött, látott és abszolút meggyőzött. A látvány elragadó, a zenék fantasztikusak, az irányítás kis gyakorlással elsajátítható. Egy valami böki a csőrömet: a játék nagyon szorosan fogja a kezünket. A földön játszódó részeknél, ahol lenne egy csipetnyi lehetőségünk elveszni, szinte minden sarkon vár egy nyilacska, hogy merre is van az előre. Ez sajnos már-már ilyen generációs betegség, de természetesen megértem a fejlesztőket is, akik ezeket a segítségeket annak okán építették a játékba, hogy egy másodpercre se veszítsen az akció a folytonosságából.
Persze az is lehet, hogy csak az én mániám az, hogy szeretem felfedezgetni a helyszíneket, meg jól elkolbászolni erre-arra.
Ettől függetlenül a játék kortól-nemtől függetlenül minden 3DS-tulajnak kötelező, de legalábbis erősen ajánlott! Ezek után pedig kíváncsian várom a Sora csapat következő (második!) játékát, amihez a Kid Icarus: Uprising kiváló ajánlólevél!



KID ICARUS: UPRISING

X360 PS3 VITA PSP Wii **3DS** DS

Kiadó: *Nintendo* Fejlesztő: *Project Sora*
Multiplayer: *2-6 fő* Online: *2-6 fő*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

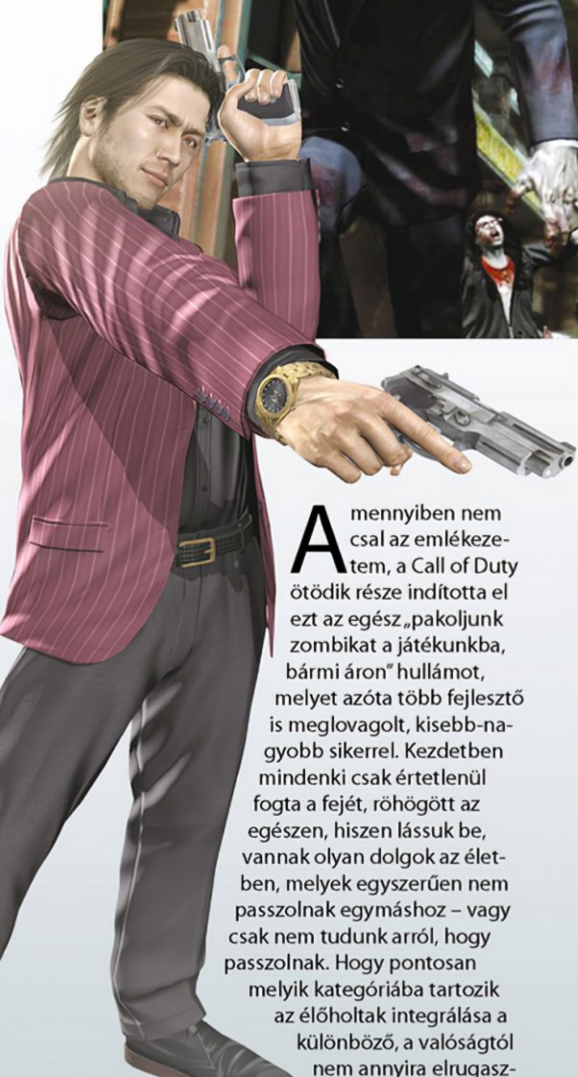
9

keviny

Yakuza Dead Souls

A holtakat lelövik, ugye?





Amennyiben nem csal az emlékezetem, a Call of Duty ötödik része indította el ezt az egész „pakoljunk zombikat a játékunkba, bármi áron" hullámot, melyet azóta több fejlesztő is meglovagolt, kisebb-nagyobb sikerrel. Kezdetben mindenki csak értetlenül fogta a fejét, röhögött az egészen, hiszen lássuk be, vannak olyan dolgok az életben, melyek egyszerűen nem passzolnak egymáshoz – vagy csak nem tudunk arról, hogy passzolnak. Hogy pontosan melyik kategóriába tartozik az élőholtak integrálása a különböző, a valóságtól nem annyira elrugaszkodó játéksorozatokba, azt mindenki döntse el maga, azonban vitathatatlan tény, hogy a koncepció működik, és sokan vevők rá. Ha nem így lenne, többedmagunkkal sem lövöldözhettünk volna náci zombikra az FPS-ekben, a Red Dead Redemption „Undead Nightmare" című DLC-je sosem látott volna napvilágot, és nagy valószínűséggel jelen tesztem tárgya, a Yakuza: Dead Souls is legfeljebb papíron létezne a SEGA egyik félreeső irodájában, eldugva a polc legmélyén.
Rólam érdemes tudni, hogy nagy kedvelője vagyok a zombis témájú filmeknek, videojátékoknak, és igyekszem is a lehető legtöbb ehhez kapcsolódó, arra méltó alkotást magaménak tudni.
Az utóbbi időkben rám, valamint hasonló érdeklődési körrel rendelkező társaimra idilli világ köszöntött, elvégre nyugodtan kijelenthetjük, hogy az élőhalottak reneszánszukat élik. Szinte minden hónapra jut legalább egy olyan stuff, ahol ezeket a cseppet sem barátságos teremtményeket kell halomra mészárolni, én pedig meg is teszem ezt időről-időre – ha beütne egy apokalipszis, engem biztosan nem kéne félteni.
Egyszerű matematikát használva, két jó dolgot összerakva valami még jobbra lehetne számítani, mégsem repdestem az örömtől, amikor bejelentették a Dead Souls (Japánban Of The End) alcímmel ellátott, a sorozat (amit részemről eleddig szintén nagy rajongás övezett) korábbi epizódjaihoz nem közvetlenül kapcsolódó Yakuza-részt. Számomra a legnagyobb kérdést az jelentette, mégis mit akar a SEGA kezdeni egy olyan felvonással, ahol szörnyek ezreit kell szitává lőni?
Aki játszott bármelyik Yakuzával, az pontosan tudja, hogy a széria ettől körülbelül olyan távol áll, mint innen Tokió. A franchise világéletében a számos minijátékáról, izgalmas sztorijáról, bőséges tartalmáról volt híres, szóval egy zombis henteldét kiadni ezzel a címmel… nos, kétségkívül merész húzás. Most jön azonban a csattanó: több órányi tesztelés után azt kell mondjam, ha nem is tökéletesen, de működik a koncepció!

A történetről annyit, hogy – a korábbi epizódokhoz hasonlóan – eleinte elég kevés információ lesz a birtokunkban, a cselekmény szép fokozatosan bontakozik ki előttünk, ahogy jobban belemélyedünk a játékba. Kazuma Kiryu (aki jelen pillanatban Okinavában tartózkodik, és az általa létrehozott árvaházban lévő gyermekeket gondozza) telefonhívást kap egy rejtélyes idegentől, aki elrabolta a protagonista nevelt lányát, Harukát, ezzel szinte egy időben pedig váratlan vírus ütötte fel a fejét Kamurochóban. A lakosság jelentős része élőhalottá változott, és a hadsereg ugyan igyekezett közbeavatkozni, a fertőzés egyre csak terjed – nagyjából ennyi derül ki az első fél órában. Hasonlóan a negyedik részhez, a Dead Souls négy ismerős karaktert állít a középpontba;



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Szégyen, nem szégyen – egy Yakuza-epizód sem járt még nálam, valamiért hidegen hagyott a széria, és a Dead Souls nem az a játék, ami miatt ez megváltozna.
Csúnyácska, bugyuta, az irányítása sem az igazi, és fps gondokkal is küzd.
Ettől függetlenül élvezhető, szórakoztató darab, a zombik meg nyerők nálam (bár ezeknek vámpírfogaik vannak), így én is elmulattam az időt a társaságában.
Olyan hat pont – szerintem.



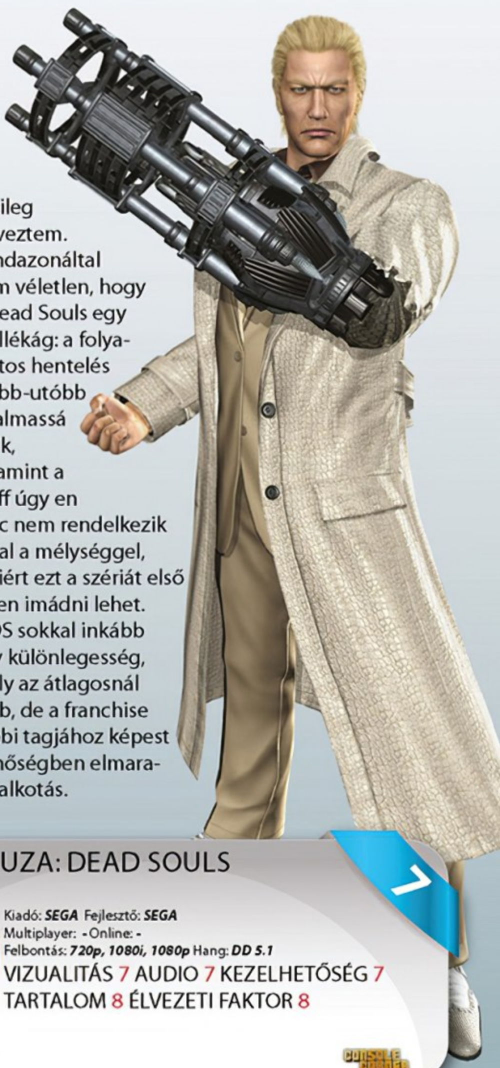


Kazuma Kiryu-t, a franchise emblematikus alakját; Shun Akiyamát (vele fogunk kezdeni); a kissé elmebeteg Goro Majimát; valamint Ryuji Godát, Kazuma egykori riválisát.
A több nagyobb fejezetre osztott sztori során mindegyikőjük felett megkapjuk majd az irányítást.
A szereplők elsősorban fegyverzetükben térnek el egymástól: Akiyama dupla pisztollyal aláz, Majima (aki nem meglepő módon egyébként baromira élvezi az egész szituációt) shotgunnal szeretgeti ellenségeit, Kazuma mesterlövész puskát használ, Goda pedig a karja helyére szerelt minigunnal tizedeli az élőholtakat, de természetesen ezeken kívül néhány csúzlival még bővíthető az arzenál.

Ahogy már korábban említettem, a helyszín ezúttal is Kamurocho, melyet Tokió Shinjuku nevű negyedéről mintázták a készítők.
A zombik gyakorlatilag néhány nap leforgása alatt valóságos pokollá változtatták a kerület egy részét, nem hagyva mást maguk után, csak romos épületeket és autóroncsokat.
A hadsereg karantén alá helyezte a fertőzött zónát, és gondolom kitaláltad már, hogy nekünk nagyrészt itt lesznek tennivalóink.
A karantén „kevésbé barátságos" oldalán egy perc nyugtunk sem lesz: nem csupán a zombik, hanem egy csomó egyéb ocsmányság próbál majd lapátra tenni minket, ennek tükrében a játékmenet nem is állhatna másból, mint folyamatos rohanásból és ólomszórásból (nagyjából 50:50 arányban), bármiféle körítés, így például fedezékrendszer nélkül. Az egész játékmenet amolyan japános formában, meglehetősen fapados irányítással (ez utóbbi megszokása némi időbe telik) van tálalva.
Pár sorral feljebb már tettem célzásokat az „egyéb ocsmányságokra": bizony, a Dead Souls-ban nem pusztán a rendkívül agresszív, gyakran nagyobb hordákban támadó zombik jelentenek veszélyt. Kisebb számban ugyan, de más lényekkel is találkozni fogunk, amelyek egyedi tulajdonságok birtokában vannak, és ha már itt tartunk, muszáj megemlítenem, hogy a fejlesztők ezen a téren elég sokat merítettek más programokból.
A Cry Baby névre keresztelt delikvens például kísértetiesen hasonlít a Left 4 Dead Witchjére, csak itt nem ugrik a torkunknak, hanem sikolyával magához csalogatja a közelben ólálkodó élőhalottakat.
A termetes, de lomhán mozgó Meathead egy valóságos tank, kizárólag a fejét célozva lehet földre kényszeríteni, míg az apró Monkey Boy gyorsasága miatt igen nehéz célpont.
A lista nem merül ki ennyiben, mindig várnak majd ránk kellemes meglepetések – ilyenek a bossok, melyeknek közös jellemzője, hogy legyőzésük általában valamilyen speciális taktikát igényel. A másvilágra küldött ellenségek után tapasztalati pontokat kapunk, ezek a későbbiek folyamán beválthatóak különböző képességekre (nagyobb tárhely a tárgyaknak, új mozdulatok stb.), a karakterfejlesztés tehát nem tér el nagyban a sorozat előző részeitől.

A valódi Yakuza-fíling ott köszön vissza, amikor a titkos földalatti járatokat kihasználva átmész Kamurocho békés oldalára: egy pillanat alatt visszacsöppenünk abba a világba, melyet már megszokhattunk a korábbi epizódokban. A város élettel teli utcáin emberek járnak fel-alá, telefonálgatnak, teszik mindennapos dolgaikat. A fertőzés nem érte el ezt a területet, így hatalmas megkönnyebbülés ismét meglátogatni a különféle boltokat, klubokban beszélgetni a hostess lányokkal, karaoke bárokba járni, bedobálni néhány érmét a SEGA játékterem árkád gépeibe, és még hosszan sorolhatnám az apróságokat. Ügyes húzás volt ez a fejlesztők részéről, hiszen így a régi rajongók is örömüket lelhetik, valamint egy hatalmas üde színfoltot csempésztek a megállás nélküli akcióba. A két lábon járó hullák által uralt területre az előbb említett átjárókon keresztül mehetünk vissza, ezekből folyamatosan nyílnak meg újak, miközben némelyik be is zár. Több útvonalra azért van szükség, mert míg ezekből néhány egyfajta szabadon mászkálós opciót biztosít, addig valamelyik átjáró konkrét, a történetet továbblendítő küldetésekhez vezet.

Én személy szerint a teljes tesztelési időszak alatt remekül szórakoztam a programmal. Csíptem a lövöldözős részeket, nagyon tetszett, hogy a város egy részét épen hagyták, és lehetőség nyílt a megszokott dolgokat csinálni, visszaadva ezzel egy szeletet a klasszikus Yakuza-hangulatból. A történet ezúttal is ügyesen lett tálalva, apránként derülnek ki új részletek (olykor még vicces momentumoknak is szemtanúi leszünk), aminek köszönhetően éjjelente mindig kicsit tovább ültem a képernyő előtt, mint ahogy azt eredetileg terveztem.
Mindazonáltal nem véletlen, hogy a Dead Souls egy mellékág: a folyamatos hentelés előbb-utóbb unalmassá válik, valamint a stuff úgy en bloc nem rendelkezik azzal a mélységgel, amiért ezt a szériát első ízben imádni lehet.
A DS sokkal inkább egy különlegesség, mely az átlagosnál jobb, de a franchise többi tagjához képest minőségben elmaradó alkotás.





YAKUZA: DEAD SOULS

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: SEGA Fejlesztő: SEGA
Multiplayer: - Online: -
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1
VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

7

Duke

SAINT SEIYA
SANCTUARY BATTLE





Őszinte leszek: egészen a tesztelés előtti napig nem láttam egy árva epizódot sem a Saint Seiya című animéből, és a mangának se került egy képkockája sem a szemem elé. Persze, hallottam róla, de odáig, hogy egy konkrét részt megnézzek, sose jutottam el. Hogy ez mennyire gáz, azt majd kedves kollégám, Gyuricza Péter megmondja, ám ez a vallomás most kiszökött belőlem. Persze azért nem akartam úgy belevágni a játék kipróbálásába, hogy az alapanyaggal még csak nem is barátkoztam, így belekezdtem a sorozat első epizódjainak nézegetésébe, és egy nagyon nagy pozitív meglepetéssel gazdagodtam. A Saint Seiya, mint anime, az én szerény véleményem szerint kifejezetten megállja a helyét, mindenkinek bátran tudom ajánlani. A karakterek... ja, várjatok, ez nem az a rovat, inkább beszéljünk a játékról.

Mivel a széria ilyen hamar képes volt a szívemhez nőni, nem csoda, hogy bizakodva álltam a szoftverhez is. Ám reményeim hiábavalónak tűntek: bár nem mondanám, hogy a Saint Seiya: Sanctuary Battle rossz játék, azt szintén nem, hogy jó. Ha nagyon rendes akarok lenni (bár nem értem, miért tennék ilyet), akkor a közepes környékére lőném be, de erről majd a pontok úgyis többet mondanak. Én inkább azt mondom el, mi az, amiért nem jó játék a Sanctuary Battle, és mi az, amiért nem rossz. Stílusát tekintve a szoftver a hack'n slash-ek táborát gyarapítja, bár a beat'em up címekhez hasonlóan fegyver helyett közelharcon alapul a darálás. Ehhez még párosul egy RPG-jellegű fejlesztési rendszer, ami érdekes is lehetne, ha az embernek lenne lehetősége kihasználni.
A szisztéma jó, mert könnyen belerázódik a játékos, látványos támadásokat lehet bevinni, és relatíve egyszerűen használható. Rossz, mert a könnyűnek és egyszerűnek van egy bizonyos foka, ami felett mindez már nem feltétlenül olyan örvendetes.
Mivel az alapvetően folyamatosan és látványosan töltődő életerőnk, és a végtelenül ostoba ellenfelek eleve csökkentik a kihívásfaktort, így gyakorlatilag ott tartunk, hogy az normal fokozaton szinte nincs is.
Bele is kezdtem egy apró kísérletbe, hogy lássam, fordítva tartott kontrollerrel és bekötött szemmel vajon mennyi ideig maradok életben egy bossfight alatt, ám négy és fél perc után feladtam, látván, hogy a fejlesztők sokat merítettek a NeverDead koncepciójából.
Ha hosszabb távú élvezetet keres az ember, hard fokozat alatt nehezen találja azt meg, és ott sem garantáltan.
Az egyetlen, ami némi nehézséggel tud szolgálni, az a béna kameramozgás, ám ezt azért nem mondanám előnynek.



Maga a történet az anime/manga egy jelentős részét öleli fel, relatíve pontosan, részletesen. Ez remek lenne, ha nem egy félórás történelemórával próbálnának meg minket a sztori közepébe csöppenteni, és közben nem ugrálnának át fontos részeket.
A szavatossági időt azonban jelentősen növeli az öt rövidebb alternatív misszió, és a multiplayer, ami azonban szigorúan csak offline érhető el, ami érthetetlen. Bár az azért mindenképp említésre méltó, hogy életemben először találkoztam egyfős multiplayerrel, ahol mindkét karaktert te irányíthatod, hiszen egymás mozdulatait leutánozva pontosan ugyanazt fogják csinálni. Hihetetlen! Ha eddig nem lenne minden elég felemás, a prezentáció ugyanezt az összképet hozza: hiába a remek szinkron (kizárólag japán), ha zenékből kevés van, és azok is gyengék. Ami viszont nálam kifejezetten rossz szájízt hagyott maga után, az a külső. Adott az anime remek képi világa, amit teljesen kiforgatva, ráadásul közepes megvalósítással kapunk meg. Alapvetően nem is a csúnya lenne rá a legmegfelelőbb kifejezés, mert technikailag bőven van ennél lejjebb: a jó szó inkább az „ízléstelen".
Ugyanez igaz a mozgási animációra, ami szinte katasztrofális, a legtöbb ellenfél például úgy jár, mint aki egy kaktusszal hált.

A Saint Seiya: Sanctuary Battle egy remek alapanyagból próbál kihozni valamit, de nem tudom nyugodt szívvel azt mondani, hogy ez sikerült. Ahol ad, ott el is vesz, ahol valamit jól csinál, ott valamit el is barmol. Így aztán hiába vannak rendkívül szórakoztató pillanatai, ha semmiben nem mutat túl a szürke tömegen egy olyan játék, mely amúgy is csak egy szűk rétegnek szólna.

SAINT SEIYA: SANCTUARY BATTLE — 5

X360 / **PS3** / VITA / PSP / Wii / 3DS / DS

Kiadó: ***Namco Bandai*** Fejlesztő: ***Dimps Corporation***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 5

rolmanus



Szerezd meg hát mind!

Három napja csak a Pokémonon jár az eszem. A Wii-re kiadott PokéPark 2: Wonders Beyond nálam landolt tesztelésre, ami kicsit alkalmat adott az elmélyülésre ebben a Pokémonos témában.
Volt már annak tíz éve is, amikor szombat reggelenként unaloműzésre bekapcsoltam a tévét, aztán álmosan pislogva vártam, hogy legyen valami. Jöttek is a különféle rajzfilmek, amiken aztán kiválóan lehetett bambulni. Így találkoztam a Nintendo legsikeresebb anime sorozatával, a Pokémonnal is. Különösebb érzelmi szálak nem fűztek a szériához, de amikor ment, sokszor az vettem észre, hogy leragadtam és végignéztem. És még egy-két szórakoztató darab is akadt köztük. Ennyi év távlatából most a teszt miatt megnéztem az első részt.
Meglepően humoros és érdekes volt az animék között, főleg a kisebbek számára – nekik talán nem is annyira rossz (megfigyeltem amúgy, hogy egy csomó hosszú anime széria első pár tucat része izgalmas, aztán ellaposodnak). Egyszer talán egy szakértő kicsit elemezhetné a franchise-t, meg az egész jelenséget, mert az kétségkívül érdekes és izgalmas. Én csak annyit tudok, hogy a sorozat eredetileg egy GameBoy játék adaptációján alapszik, és a '90-es évek óta hódít. Voltak botrányok is körülötte: több részt is betiltottak, mert epilepsziás rohamot okoztak a gyerekeknél. De nyugaton volt olyan is, amiben bizonyos szereplők nem feleltek meg a cenzorok által felállított, a szabad véleménynyilvánítást egyébként gúzsba kötő, politikailag korrekt ábrázolásnak (konkrétan a Jynx Pokémon kapcsán kiáltottak rasszizmust).

De térjünk rá a játékra. Azért sztorizok egy kicsit többet, mert a PokePark 2 annyira egyszerű anyag, hogy három bővített mondatban el lehetne intézni. Alapvetően egy apró gyerekeknek készült program, ahol kezdetben Pikachuval kalandozhatunk (később más pokémonok is kipróbálhatók). Ezzel nincs semmi probléma. Pikachu nagy kedvencem, nagyon sokat nyomtam vele a Wii – sőt az egész jelenlegi generáció – legjobb verekedős játékában, a Super Smash Bros. Brawlban. Kiválóan lehetett vele hentelni. Na, ebben itt nem lesz részünk, a PokéPark 2 egy habkönnyű játék. Már a sztori is rettentően banális a sütikkel, meg az elkábított Pokémonokkal. A játékmenet hasonlóan egyszerű. Pikachuval csak az utasításokat kell betartanunk, és aljátékokat kell megoldanunk. Az elején ezek változatosnak tűnnek: célozni kell, lövöldözni, versenyezni, kincseket gyűjteni, meg amit éppen elénk állítanak. Hihetetlenül könnyű játékocskákat képzeljünk el, ahol csak egy picit kell odafigyelni, és nyerhetünk. Szerencsére van multi is, akár négyen is lehet egymás ellen nyomni, ez kicsit kitolhatja az egyébként nem túl hosszú szavatosságot.

Mint utaltam rá, a program alapvetően apró (5-8 éves) gyerekeknek készült. A nehézség az ő szintjükre lett belőve, ezért a kihívás nem túl nagy egy érettebb játékos számára. Mindenesetre a végső cél minél több Pokémonnnal összebarátkozni. A teljes sorozatból öt generációnyi állatkát tudunk megismerni, így a rajongók is elégedettek lehetnek. Csakúgy, mint a grafikával, valamint a zenével! Lehet, hogy a játék lassú folyású, ismétlődő és könnyű, de a grafika az nagyon szép. A Wii és más platformok figyelembevételével is. Színes pályák, stílusos helyszínek, rajzfilmszerű hatás, egyszerűen jó a szemnek, ha ránézünk a programra. A zenék pedig a Pokémon szerelmeseinek lesznek ismerősek. A PokéPark 2 egy teljesen átlagos, középszerű program. Tulajdonképpen csak egy bizonyos típusú játékosoknak való. Azoknak, akik rajonganak a Pokémonokért, és szerették a sorozat korábbi részeit. Ők, és az egészen fiatalok a célközönség, mert más számára ez a program egy értékelhetetlen butaság lesz. Az elkötelezett fanok számára, akik Pikachuval kelnek és fekszenek, viszont érdemes tenni vele egy próbát.









POKÉPARK 2:
WONDERS BEYOND

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Nintendo* Fejlesztő: *Nintendo*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *nincs*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 4

5

Veres Miki

NINJA GAIDEN 3



Ninja-história, harmadjára

Kihívás és játékélmény. A videojátékos történelem korai szakaszában egymás nélkül gyakorlatilag nem is létezett ez a két fogalom, kéz a kézben jártak, tökéletesen kiegészítve egymást.
Napokat lehetett kínlódni a programok akár egyetlen szakaszával is, kizárólag a sikeres továbbhaladás adta meg a kellő löketet a következő – rövidesen megjelenő –, újabb akadályig. Kétszázas pulzus, idegeskedés, kitörő örömmámor – drogok voltak ezek a gamerek számára, melyektől nem lehetett, és nem is akartak szabadulni.
Még korához képest is kiemelkedően nehéz alkotásnak számított a Nintendo Entertainment Systemre megjelent, Tecmo gondozású, 1989-es Ninja Gaiden első felvonása, mely később aztán trilógiává nőtte ki magát a konzolon. Az akkoriban látványosnak számító átvezetők, valamint az érdekesen talált történet friss impulzusként érte a piacot, hiszen korábban alig, vagy szinte egyáltalán nem volt jellemző az ilyesmi, ám sokaknak mégsem ezért maradt emlékezetes a franchise, hanem sokkal inkább a brutális módon szivatós pályák, illetve az azok végén lévő bossok miatt. Ekkor még nem létezett a mai értelemben vett checkpoint-rendszer, halál után azonnal a pálya legelején találhattuk magunkat, és kezdődhetett minden újra. Nem csoda, hogy akkoriban nagyon kevesen voltak képesek befejezni akár csak egyetlen részt is. Gyakorlatilag az egész lehetetlennek tűnt, valójában mégsem volt az – egyéni nézőponttól függően ez jelentette a Ninja Gaiden báját és csúfságát is egyben.

A legendás ninja, Ryu Hayabusa kalandjai 2004-ben folytatódtak, immáron térben: a Team NINJA csapata által felélesztett, Xbox-ra megjelent alkotás még ugyanazon a gépen megélt egy bővített kiadást, mely a Black alcímet kapta, majd később elérte a jelenlegi generációt is, persze alaposan feltupírozott látvánnyal. A Sony harmadik játékállomására kiadott Ninja Gaiden Sigma kapcsán ismerkedtem meg behatóbban a sorozattal, és bevallom őszintén, még nagy hack'n'slash-rajongó létemre is nehezen barátkoztam meg vele. Már éppen parkolópályára akartam tenni, amikor szép lassan kezdtem ráérezni a játék által diktált tempóra, megfelelően elsajátítottam a mozdulatokat, és innentől kezdve 180 fokos fordulatot vett minden.
A Sigmát a mai napig a generáció egyik legjobb, míg a folytatást az egyik legszórakoztatóbb alkotásának tartom (esetünkben a kettő nem feltétlenül jelenti ugyanazt), melyekbe számtalan órát beleöltem. Hiába, a Ninja Gaiden esetében sosem volt elég a felszínes tapogatózás, kizárólag úgy lehetett megszeretni, hogy az ember kellő időt áldozott rá.
Miután Tomonobu Itagaki, a Team NINJA ikonikus alakja lelécelt a csapattól, számomra az jelentette a legnagyobb kérdést, mégis miként alakul majd a harmadik rész sorsa? Vajon új csapásvonalon fog-e továbbhaladni, és ha igen, lesz-e olyan maradandó, mint az elődök? Jelen sorok írásakor már kétszer (mire ezt olvasod, valószínűleg háromszor vagy négyszer) végeztem a játékkal, a válaszok azonban továbbra sem egyértelműek.
A Ninja Gaiden 3 több szempontból is az újjászületett széria legkülönlegesebb darabja.

Ismerősen cseng Masato Kato neve? Amenynyiben nem, elárulom, hogy az úriember többek között olyan nagy múltú címek forgatókönyvén dolgozott, mint a Xenogears, a Chrono Trigger, valamint a Final Fantasy VII (bár ez utóbbinál csak részben), szóval egy meglehetősen öreg rókáról van szó.
A dolog már csak azért is érdekes, mivel a remake-elt NG-ek sosem a történetükről

KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábor

Soha nem voltam kifejezetten rajongója a sorozatnak, de ez a legújabb rész minden illúziómat szertefoszlatta. Bugyuta aréna/horda mód (meghatározott számban érkező ellenséggel), csőpályák, és folyamatosan adagolt QTE-részek csökkentik a színvonalat, ami huzamosabb idő alatt árt az élménynek.
A hangulat nem rossz, ahogyan a látvány sem, ráadásul nagyon pózer az egész, de nekem ez így nem jön be igazán, kábé hatot adnék rá. Olcsón beszerzős kategória.





voltak híresek, azok inkább funkcionális szerepet töltöttek be, ürügyet adva a megállás nélküli kaszaboláshoz. Persze a Ninja Gaiden 3 esetében sem kell Oscar-díjas sztorira számítani, de mindenképp jelentős előrelépés tapasztalható a korábbi epizódokhoz képest, még annak ellenére is, hogy a szereplők meglehetősen sablonosak, az események pedig gyakran kiszámíthatóak. Kato-san igyekezett egy sokkal „emberibb" főszereplőt helyezni a középpontba, elsősorban ez az oka annak, hogy Ryu jóval beszédesebb karakterré vált, valamint gyakran láthatjuk majd maszk nélkül is. Már nem ugyanaz a hidegvérű, kizárólag szükségszerű esetekben megszólaló mészáros, aki korábban volt, noha mindebből az ellenségei továbbra sem sokat fognak érzékelni.
A cselekmény az Egyesült Királyságban veszi kezdetét: egy ismeretlen terrorista-csoport támadja meg Londont, akik válogatás nélkül kezdik el tizedelni a civil lakosságot, ezzel egyidőben pedig a japán védelmi miniszter felkeresi Ryut, hogy beszámoljon neki a fővárosban történt eseményekről.
Mint utólag kiderül, a csoport vezetőjének egyetlen követelése van: a számos csatát megélt ninja haladéktalanul jelenjen meg a helyszínen. Nagyjából ennyi információ derül ki az első visszaemlékezős átvezetőből (az indíttatásokat ekkor még sűrű homály fedi), a stuff ezek után rögtön Angliába dob minket. Kezdődhet a kaszabolás!

Amit rögtön, már az első pillanatban észrevettem, az az, hogy Ryu érezhetően nehezebbé vált; már az előzetes videókon is látszott a protagonistánkra felkerült plusz izom, viszont eszembe sem jutott volna, hogy ez a tényleges játékmenetre is kihatással lesz. Márpedig kihatással van: az analóg kart előre pöccintve azonnal érezni hősünk lomhább mozgását, persze nem kell túlságosan aggódni – gyorsan hozzászokik az ember, onnantól pedig már fel sem tűnik. A harcedzett ninják bizonyára otthonosan fogják érezni magukat a pályákon, hiszen Hayabusa alapvető mozgásrepertoárja szinte teljes mértékben a megszokott maradt, a gombkiosztáson sem variáltak.
Ahol első ízben változás történt, az maga a harcrendszer: a Ninja Gaiden 2 sokkal inkább azt hivatott érzékeltetni, milyen éles valójában egy katana, az ellenségeket ott úgy szeleteltük, akár az olvasztott vajat.
A folytatás szakított ezzel az irányvonallal, és helyette az úgynevezett Steel on Bone-rendszert hozta be, mely igazából hasonló elven működik, mint az előd által alkalmazott metódus. Kegyetlen csonkolás helyett ezúttal az ellenség – kevésbé brutális – megsebesítése lesz a cél, majd ezt követően látványos kivégzést abszolválhatunk rajtuk. Míg a második részben ez általában a fejlevágást/kettévágást takarta, addig itt a dinamikusan mozgó kamera, valamint a hatásos hangok kombinációja pontosan azt a filinget adja vissza, amire a fejlesztők utalni próbálnak a Steel on Bone elnevezéssel. Minden ilyen mozdulat kivitelezésekor érezhető, ahogyan kardunk szilánkosra töri a delikvens bordáit, majd – amolyan búcsúzóul – kitép belőle durván fél kiló húst. Kezdetben kifejezetten hiányoltam, hogy nem lehet levágni a végtagokat (tudom, beteg lelkű vagyok), de be kellett látnom, hogy ez a megoldás semmivel sem kevésbé hatásvadász, sőt szerintem a NG3 ellenségei azt kívánják, bárcsak valamelyik előző részben szerepeltek volna.

Számos egyéb változtatás is történt a játékmenetben, bizonyos dolgok másképp, vagy egyáltalán nem jelennek meg. A leginkább vitatott pont szereplői maguk a fegyverek, pontosabban azok hiánya, a Ninja Gaiden 3 ugyanis egy erősen katana-orientált anyag, így az egész kampány során azt fogjuk használni (noha DLC formájában két fegyver már biztosan érkezni fog).
Nincsenek többé gyűjtögethető essence-ek sem, ami egyben azt is jelenti, hogy búcsút mondhatunk a fegyverfejlesztésnek, és a különféle tárgyak vásárlásának. Nem tudom, hogy a Team NINJA ezt a gördülékenyebb játékmenet, vagy az élethűbb megközelítés érdekében csinálta-e így, mindenesetre muszáj megbarátkozni a ténnyel.
Ebből kifolyólag ugrott az Ultimate Attack megszokott formulája is: míg régebben a kis gömbök magunkba szívásával (vagy a hosszabb időt felemésztő feltöltéssel) lehetett indítani a spéci támadást, addig itt azt a folyamatos küzdelmek során tudjuk bizonyos időközönként benyomni (Ryu karja ekkor vörösen világít, de erre majd rövidesen kitérek), instant halált okozva ezzel az utunkba kerülőknek. Ez továbbra is egy életmentő eszköz, ráadásul jóval hatásosabb









a korábban tapasztaltaknál, mivel itt mindenképp eléri az áldozatokat, legyenek azok akármilyen messze. Hasonló sorsra jutott a Ninpo is, hiszen egyrészt az életerőnk alatt lévő csíkot kell feltölteni a tűzsárkány szabadon engedéséhez, másrészt a varázslatnak ez az egyetlen formája került bele a stuffba (a sztori módba legalábbis). Megidézett sárkányunk összegyűjti és felfalja a körülöttünk lévő ellenfeleket, ráadásul a művelet pluszban még az életerőnket is visszapótolja, annak függvényében, hogy mennyien estek áldozatul a fenevadnak. Nagyon tetszett, amikor első használatakor a kommandósok összecsinálták magukat a félelemtől, eldobálták a fegyvereiket, és térden állva könyörögtek az életükért.
Az egyszerű katonák egyébként gyakran kiáltanak el egy-egy „Not like this!" vagy „I don't wanna die!" mondatot halálhörgésük közepette, míg a ninják továbbra is elvakult fanatizmussal, akár saját életüket feláldozva igyekeznek Ryut lapátra tenni.

A harmadik résszel behozott friss funkciók listája itt nem ér véget, sőt a valódi újdonságokra csak a következő sorokban fogok kitérni. A Ninja Gaiden 3-ban Ryu nem csupán gyilkol, hanem olyan egyéb feladatokat is végrehajt, melyek azt az érzést hivatottak erősíteni, hogy egy valódi ninját irányítunk. Az akciót gyakran indítjuk valamilyen magaslatról (például toronyról vagy épületről), ekkor néhány másodperces zuhanórepülést követően az égből lepjük meg ellenségeinket, ha pedig közben észrevesznek, még rakétákkal is megkínálnak minket, hogy legyen mit kerülgetni némi QTE keretein belül. A másik gyakran alkalmazott művelet a mászás, amit kunai pengéink segítségével tudunk kivitelezni, bár őszintén szólva sem ezt, sem az előbb említett dolgot nem éreztem akkora durranásnak, hogy minden fejezetben legalább három-négy alkalommal elsüssék a fejlesztők.
Ellenben a lopakodós szakaszokkal, amikből összvissz kettő került a programba – ha valami, akkor ez az elem tényleg megérdemelte volna a többszöri ismétlést.
Zárójelben már tettem megjegyzést Ryu jobb karjára, melyet a történet szerint megátkoztak (leegyszerűsítve a Dragon Sword által leméészárolt emberek fájdalmának manifesztációjáról van szó), és bár ez inkább a cselekmény, mintsem a tényleges játékmenet szempontjából lesz fontos, időnként ott is érezni fogjuk a negatív hatásait (viszont a poént engedelmetekkel nem lőném le).

Többen is panaszkodtak a program látványára, azonban úgy vettem észre, hogy magával a grafika minőségével nincsen gond – még ha csak minimális fejlődés is ment végbe –, annál inkább a programozással.
Normál fokozaton játszva nem olyan feltűnő, viszont felette, amikor már jóval több ellenség mozog körülöttünk, nagyon zavaró mértékben üti fel a fejét a konstans belassulás, ez pedig óriási hátulütő egy olyan játék esetében, ami elsősorban a pörgős, kihívással teli akcióra van kihegyezve.
Tovább rontja a dolgot, hogy a szaggatás egyenes következménye az input lag, azaz Ryu olykor késve reagál a gombnyomásokra, ami nem egyszer végződött game over felirattal, így emiatt sajnos a kezelhetőségből is kénytelen voltam pontot levonni.
Én a fejlesztők helyében inkább visszavettem volna az effektparádéból, vagy azonnal patch-et adnék ki a probléma orvoslására, mert a hatvan, vagy minimum harminc képkocka azért elvárható lenne másodpercenként. Külcsín tekintetében viszont tényleg nem tudnám lehúzni a programot, a dinamikusan mozgó kamera (pl. falon futáskor, vagy a Steel on Bone használatakor) igen jól működik, ráadásul szinte tökéletes pontossággal követi ninjánkat.
A helyszínek változatosak, elvégre Ryu globális túrára megy, viszont a gyakran ismétlődő arénaharcok miatt gyakran éreztem úgy, hogy díszletek között mozgok.
Hasonlóan rendben van az audio oldal is: a zenei lista igen ütősre sikeredett (ajánlom, hogy csekkoljátok le Youtube-on!), és természetesen most is válthatunk az angol hangsávról a japánra. Eredeti terveim szerint azonnal meg akartam ezt tenni, már csak azért is, mert az évek során meglehetősen hozzászoktam Hideyuki Hori orgánumához, Troy Baker azonban annyira jól alakította a hidegvérű, nyugodt ninját, hogy végül mellette tettem le a voksomat.

Normál nehézségi szinten játszva, elsőre úgy durván 9-10 órát vett igénybe a program, a második nekifutás alkalmával – amikor a bossokat már kellőképpen kiismertem – ez a szám 7-re redukálódott. A harmadik és az előző részek normálja között ég és föld a különbség, míg a régebbi epizódok rengeteget szívattak, addig itt sokkal kevesebbszer haláloztam el. A hardtól (és onnan felfelé) persze ugyanúgy fel kell kötni a gatyát, és állítólag







DLC formájában érkezik majd egy plusz nehézségi fokozat is, ami minden eddiginél több kettétört kontrollert ígér.
Az egyjátékos mód befejezésével nem kell rögtön polcra tenni a stuffot, hiszen rengeteg bonusz küldetés vár ránk (Acolyte, Mentor, Leader és Master besorolásúak), valamint a világhálón más playerekkel is összemérhetjük az erőnket. A maximum nyolc főt támogató online szegmens elég hullámzó képet mutatott a tesztelés ideje alatt, olykor korrektül működött, ugyanakkor bizonyos szobákban zavaró lag volt tapasztalható. Ennél egy fokkal még súlyosabb, amikor mással kooperálva szeretnénk nekiesni a bonusz misszióknak, ilyenkor ugyanis gyakran előfordult, hogy teljesen kifagyott a program, és csak a gép újraindítása jelentett megoldást a problémára.
Amennyiben egy pár megás tapasszal ezeket a hibákat kiküszöbölnék, egy roppant szórakoztató multiplayert kapnánk, ahol mindig akadna valamilyen új megnyitható felszerelés, vagy képesség a szintlépéssel fejlődő karakterünknek.
Azt kell mondjam, a Ninja Gaiden 3-nál feltűnően érezhető Itagaki távozása, pontosabban fogalmazva: a helyére került emberek eltérő meglátásai.
Az előző felvonások hardcore rajongói valahol joggal érezhetik úgy, hogy egy megcsonkított folytatást kaptak, elvégre számukra valószínűleg nem jelentenek majd elégtételt a plusz funkciók, pláne nem a fegyverek, valamint egy csomó megszokott elem hiányának fejében.
Mindazonáltal a Team NINJA a harmadik alkalommal is egy szórakoztató kaszaboldát rakott le az asztalra, ami negatívumai ellenére is kiemelkedik a jelenlegi hack'n'slash-mezőnyből.
Amint kijavításra kerülnek a bosszantó programozástechnikai hibák, a lent látható pontszámot tessék automatikusan nyolcasként értelmezni.





NINJA GAIDEN 3

7

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Tecmo Koei* Fejlesztő: *Team Ninja*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Duke

CONSOLE CORNER

Twisted Metal







Egy törőrácsos Polski Fiat bevág a Suzuki elé, mire a „mi autónk" gazdája a kispolák sofőrjének édesanyját emlegeti, mindenféle igavonó állattal kapcsolatban. Átlagos hétköznap a nagyvárosi forgalomban... Mindez azonban csak szende kóristalányok teadélutánja a Twisted Metal őrületéhez képest. Vigyázat!
A játék egy adrenalininjekció hatékonyságával hozza ki belőled az állatot.

„Kocsiba be, ablakot le…"

Ahogy a Belga népszerű száma is mondja, ülj a volán mögé. De az ablakot ne tekerd le, mert itt könnyen fültövön csap egy tányérakna! Az első rész 1995-ben tette benzingőzös tiszteletét az első PlayStation hódolói között. Azóta több mint fél tucat epizód festette véresre a digitális aszfaltcsíkokat.
A grafika mutatósabb lett, de a koncepció nem változott: autós pusztítás, verdagyilkos deathmatch, robbanásgazdag fémdaráló.

„…könyököt ki, kettesbe be…"

Sebességet váltott a sorozat, és még vadabb autós lövöldével tért vissza. A féktelen roncsderbi mögött ismét a rejtélyes Calypso áll, aki felajánlja a verseny győztesének, hogy teljesíti egy kívánságát. Bármilyen kívánságot! A vonzó ajánlat sokakat csábít, ám egyikük sem templomba járó típus.
Talán Sweet Tooth a legismertebb, hiszen a lángoló fejű bohóc egyben a sorozat jelképe is. Foglalkozására nézve elmeroggyant gyilkos. Mr. Grimm sem sokkal barátságosabb, ő is felbukkant már a korábbi epizódokban. Némi véleménykülönbsége támadt Calypsoval, amelyet nem egy pohár kakaó mellett kíván rendezni. Udvariatlan módon egy modell hölgyet hagytam a végére. Dollface arca egy szörnyű balesetben megsérült. Később rendbe hozták, csupán egy apró seb maradt rajta. A lány azonban megtébolyodott, és e heget is ocsmánynak találta. Ekkor egy orvos maszkot adott neki azzal az ígérettel, hogy az majd eltünteti a heget. A sebhely helyett azonban a doki tűnt el, és a lány soha többé nem tudta levenni a maszkot. Most talán lehet egy kívánsága…

„…nagy király a hangerő, melletted a gránátvető…"

A hangerőről jut eszembe: a játékban zúzós muzsikák szólnak, olyan előadóktól, mint Rob Zombie vagy a Wolfmother. Hangos tapsot érdemel! Sajnos a grafika terén már rezeg a léc. A vizualitás nem gyönyör a köbön, bár nem is csúnya. Kicsit elmosott, átlagos, de a célnak megfelel, főleg arra gondolva, hogy a játék az online módra lett hangolva.
A grafikának ezért szégyenlős, olvasókörös taps jár. Kárpótolnak azonban a zseniális átvezető videók, amelyekből megismered a három főszereplő sztoriját. Jutalmuk vastaps és ováció! Tagadhatatlan viszont, hogy szórványos fütty hallható, ha az irányítás rendszere lép az értő közönség elé. A kontroller valamennyi gombját használnod kell! Ráadásul a gázadás sem a megszokott ravaszon kapott helyett. Időbe telik, míg megszokod.

„…túráztatom a gépet, a mutató kileng…"



Túráztasd magadat is, mert nincs megállás. A szóló játék három szakaszában a főszereplők történetét élheted át, ami nem hétvégi kocsikázás. Amíg nincs egy kis rutinod, hamar felnyalod majd az alvázat, de később kéjes vigyorral pusztíthatod a mazsolákat.
Ehhez komoly arzenál dukál! Rakéták, gépágyú, aknák, lángszóró, kiszórható tüskék, olaj, pajzs, fagyasztórendszer, turbó és katapult segít a négykerekű ütközetben.
Szintén a Single módban találod a Challenge opciót, amely különböző kihívásokat kínál. Az első egyszerű: semmisíts meg mindenkit. A másik kihívásban te magad adod meg az ellenfeleid számát maximum tízig, akik folyamatosan újraszületnek. Itt annyi a dolgod, hogy túléld, amíg lehet.
A Single módot egy nap alatt végigtolhatod, az csak amolyan bemelegítés az online játék előtt.

„…most a világ összes útja a mienk…"

Igen! Elérkeztünk végre az online részhez, ami a játék lelke! A pontszámalapú Team Deathmatch, és a végső túlélésre kihegyezett Last Man Standing nem szorul magyarázatra. Sokkal izgalmasabb a Team Hunted mód, amelyben mindkét csapatnak van egy vadásza. Meg kell védened a saját vadászodat, és persze hidegre tenni az ellenségét.
Ha pedig te vagy a vadász, pusztítsd az ellent a pontokért! A legbetegebb azonban a Nuke Mode, amelyben az ellenséges csapat vezérét kell vonóhorogra akasztanod, majd egy kilövőállomáshoz cipelve rakétával kézbesítened a másik csapat bázisára, egy szoborhoz. Jöhet persze válaszküldemény, ezért óvd a saját vezéredet, és ügyelj a rakétára!
Mindezek mellett a játék osztott képernyős kooperatív módot is tartalmaz, akár neten, akár offline, ugyanazon a gépen.
Puszi érte a fejlesztőknek!

„..szólját má' a gyereknek, hogy nyitva van a kocsiajtó…"

Én inkább neked szólok, hogy a Twisted Metal – főleg online multiban – egy agyrobbantó akciócirkusz! Első alkalommal talán kissé kaotikus, aztán egyszer csak élvezni fogod. Felráz, mint a hetes busz a Thökölyn. Tömény, eszement, de szórakoztató…

TWISTED METAL — 8

X360 / **PS3** / VITA / PSP / Wii / 3DS / DS

Kiadó: ***SCE*** Fejlesztő: ***Eat Sleep Play***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Szasa

UNDER DEFEAT HD

A tengely kötelékében





Vannak örökérvényű játékok. Vannak igazi klasszikusok, amelyek nem veszítenek az értékükből, akárhány év vagy évtized múlik el, és ez a videojátékok világában is érvényes megállapítás. Lehet bármilyen őskövület a Pong, a Pac-Man, a Space Invaders, bármikor le lehet ülni bármelyik elé, és hiába élünk a HD-érában, mindegyik képes lesz arra, hogy az egyszerű játékmenet és külső ellenére tartalmas élményt biztosítson számunkra. Így van ez a shmup elnevezésű műfaj esetében is, mely kiváló képviselőkkel rendelkezik. Amennyiben szóba kerül a zsáner, többnyire olyan nevek merülnek fel, mint az Ikaruga, a Radiant Silvergun, és hasonszőrű társaik. Viszont van egy cím, amellyel nem mindenki találkozott, pedig kihagyása, a vele való ismerkedés elmulasztása, ha nem is bűn, de mindenképpen hiányosságot okoz, elvégre fantasztikus alkotásról van szó.
Ez nem más, mint az Under Defeat, amelyet anno, a játéktermekből portolás idejében úgy reklámoztak, mint a Dreamcast utolsó játéka – ez ugyan nem lett így, az tény, hogy a kizárólag csak a csigás gépre kiadott lövöldözős anyag a végső stádium egyik legütősebb képviselőjévé vált. Ez a szóban forgó mű kapott most HD-ba húzott változatot a kurrensgen masinákon.

Az UD sztorija nem különösebben érdekes. Maximum abból a szempontból, hogy a második nagy világégés idejében játszódik, és bár finomítva és változtatva a neveken, de a tengelyhatalmak oldalán harcolunk a szövetségesekkel szemben. Mindez azonban nem lényeg, hiszen ami a műfajban igazán számít, az a kilőtt töltények/másodperc aránya, valamint a gépünk kimenekítése még a legkilátástalanabb helyzetekből is.
Ezúttal egy helikopter botkormánya mögé ülhetünk, és bár nem kapunk olyan szabadságot, mint mondjuk a Zero Gunner (aminek a második része szintén a DC egyik igen kellemes meglepetése volt) esetében, azért így is van némi mozgásterünk, ám arra nem árt figyelni, hogy tüzelni csak előre vagyunk képesek, így a pozíció beállítása mindig elsődleges tényező a sikeres csaták terén, hiszen ha új célpontot akarunk befogni, vagy a korábbi pózban tudjuk azt megtenni, vagy el kell engednünk a tüzelő gombot, hogy új helyzetet vegyünk fel.
Emellett van egy kis feltölthető csíkunk, amellyel néhány másodperc, és egy-egy halálos csapás erejéig segítséget is hívhatunk, plusz nem utolsó sorban megvan a szokásos fegyverváltások, valamint a bombázás lehetősége is.
Ellenfeleink ezúttal is kisebb gépek (tankok, helikopterek, hajók, illetve az ezeken jelen lévő halálosztó szerkezetek), a pályavégi főellenfelek pedig méltóak a zsánerben szerepeltetett társaikhoz – hatalmas gépmonstrumokkal kell megküzdenünk a pályák sikeres abszolválásához.

A szintekből ugyan nincs sok, és azok ismétlődnek is, ám van annyi kihívás az egészben, hogy ne csak egy fél órás kaland váljék az Under Defeat beszerzéséből, amely az eredeti árkádos változat mellett tartalmaz egy friss, HD-ba húzott verziót is, amely a 16:9-es tévéden teljes egészében megjelenítésre kerül, méghozzá csodaszép külsővel. Ezeken kívül váltogathatjuk a nehézséget, megnyithatunk extra játékmódot, illetve a galéria tartalmát is megszerezhetjük, és természetesen van kétszemélyes mód is, bár ez sajnos csak az adott gépen játszható, online lehetőségünk nincs a közös mókára.
Plusz ott van a trófea/acsi támogatás, de arra készülj fel, hogy ha mindent meg akarsz szerezni, ahhoz kötélidegekkel, és kiváló reflexekkel kell rendelkezned.



Üröm az örömben: az Under Defeat HD sem Európában, sem Amerikában nem jelent meg, csak és kizárólag Japánban, ahonnan azonban a PS3-as változat régiómentesen rendelhető meg, így bármilyen gépen simán fut (a 360-tulajok már nem ilyen szerencsések, ám mivel létezik belőle MS-verzió, az is bekerült az értékelő dobozba), hála az égnek. Nem olcsó mulatság, ám minden pénzt megér (főleg a gyűjtői verzió, amelynél a szépséges dobozba a program mellé egy zenei CD-t, valamint egy stratégiai bemutatót tartó DVD-t is beleszuszakoltak).
Alapvetően az UD egy olyan műfajt képvisel, amelyet nem lehet a mai elvárások alapján pontozni, hiszen ez egy 2005-ös árkád játék. Annak viszont tökéletes.
Gyönyörű, térben megvalósított grafikával, a játéktermek hangulatát idéző zenei aláfestéssel, és egy olyan adrenalin-lökettel, amely csak erre a zsánerre jellemző.
Olyan klasszikus, kötelező darab, mint saját stílusán belül mondjuk a Gun.Smoke, vagy a Commando, csak éppen egy kicsit modernebb változatban. Ezért aztán az értékelőt ennek fényében böngésszétek.

Hatalmas köszönet jár a teszteléshez nyújtott segítségéért ***djsiegfied***nek a PSC-s fórumról, aki nem csak a rendelkezésemre bocsátotta a játékot, de még postázta is, miután személyesen nem tudtuk megoldani az átvételt.

UNDER DEFEAT HD — 10

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***G.Revolution*** Fejlesztő: ***G.Revolution***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Böjtös Gábor

V ARMORED CORE





Robotbalett a világhálón

Tökéletesen tisztában vagyok vele, hogy olyan régen várt címek mellett, mint a Witcher 2, vagy a 25 milliomodik Narutó rész, jelen tesztet sokan kíméletlenül át fogják lapozni, szóval ezennel szeretném megragadni a lehetőséget, hogy külön gratuláljak annak a tíz embernek, aki itt maradt. Üljetek le, helyezzétek magatokat kényelembe, dobjatok be a lejátszóba egy relaxációs célú hardcore/techno cédét és örvendjünk együtt, hogy újabb gyöngyszemmel bővült a From Software portfóliója. A japán fejlesztő-kiadó sosem a könnyen eladható produktumairól volt híres, elég csak a Kuri Kuri Mix őrült platform-akció hibridjére, a Ninja Blade trashfilmes behatásaira, vagy a Demon's/Dark Souls gyilkos nehézségére gondolni, de az 1997 óta futó Armored Core-szériával a srácoknak mégis sikerült egy roppant sikeres és népszerű franchise-t kialakítani... már ami Japánt illeti, ahol talán az esti mesét is egy óriásrobot konferálja fel a tévémaci helyett. Nyugaton persze némileg más a helyzet, amit hűen jelez a tény, hogy a széria utolsó három részét három különböző kiadó adta ki Európában (505 Games/Ubisoft/Namco



Bandai), ennek ellenére a legfrissebb inkarnáció március végén, mindössze két hónappal az őspremier után immár nálunk is hozzáférhetővé vált.

A római ötössel ellátott epizód (a relatíve alacsony szám ne tévesszen meg senkit, mert a mellékzöngékkel együtt ez a 14. tagja a sorozatnak) az elnevezést leszámítva semmiben nem kötődik a 2007-es 4. részhez, vagy a For Answer alcímű kiadványhoz, hanem inkább a vissza az alapokhoz ősrégi receptjét előkaparva egy új kezdetet kíván adni a szériának, és az őrült gombnyomkodás felől megpróbálja visszaterelni a játékmenetet a playstationös debüt taktikusabb megközelítéséhez.

Valószínűleg ezt a célt segíti elő a mechák méretének lecsökkentése is, így azok a Mount Everest helyett immár csak egy nagyobb családi ház méreteivel bírnak, ezért a folyamatos tűzharcokba belefáradt játékosok bátran próbálkozhatnak akár lopakodással (akármilyen viccesen is hangzik ez ekkora monstrumok esetében), valamint a terepek jellegzetességeinek, illetve a fedezékeinek kihasználásával.

Az újdonságok sorát gyarapítja a brutálisan erős online szegmens, a csapatmunkára épülő játékmenet, és sajnos a történet, pontosabban annak meg nem léte.

Sokszor, sok helyütt leírtuk már, hogy egy-egy játéknak gyenge/klisés/unalmas a sztorija, de az mind költői túlzásnak bizonyult az AC V-höz képest, ami egy látványos bevezető animáción kívül hozzávetőleg zérus energiát szán arra, hogy kontextusba helyezze a ténykedésünket.

A kellőképpen zavaros módon tálalt narratíva kimerül abban, hogy vannak ellenséges frakciók, neked pedig egymás után darabokra kell lőni a diszpécser által megjelölt célpontokat, ami a filmes eszközöket egyre hatékonyabban kihasználó játékok korában fájóan kevésnek bizonyul.

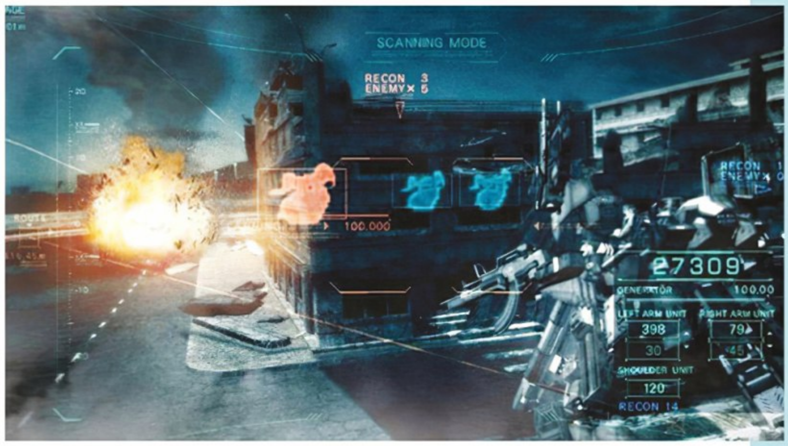


Off

Amennyiben a játékot internetkapcsolat hiányában indítjuk el, garantáltan nem kell majd isteni szikra annak megtippeléséhez, hogy a fejlesztési idő nagyja mire ment el, ugyanis a program figyelmes módon minden egyes indításnál a képedbe dörgöli majd, hogy offline módban mely játékmódok NEM érhetőek el.

Emiatt kicsit félve nyomtam rá a szingli kampányra a főmenüben, és miután kötelező jelleggel kiválasztottam a tucatnyi jellegtelen logó közül a szívemhez legköze-

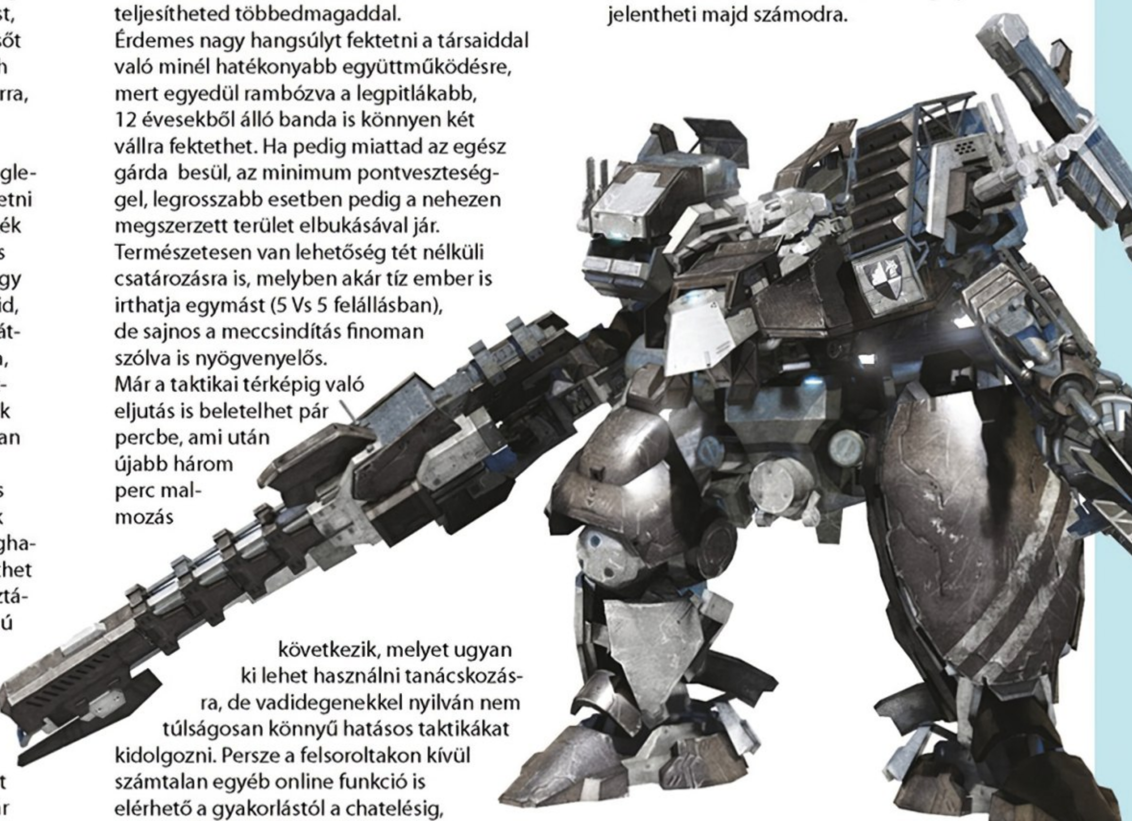




lebb állót, egy zöld színű infúziós(?) tasakot, máris az akció közepébe csöppentem, és éles helyzetben tudtam gyakorolni mechem terelgetését, aminek első percei egy mókásabb Chaplines filmet idéztek, csak kalap és sétapálca nélkül. Avatatlan kezek számára kétségkívül időbe telik majd megszokni az irányítást, de ha sikerül túllendülnöd a bevezető szakaszon, hamarosan rádöbbensz majd, hogy kis, finom mozdulatok segítségével akár egészen légiesen is irányíthatod ezeket a több tonnás fém monstrumokat. Ebben nagy segítségre szolgál a boost, mely felgyorsítja az alapjáraton idegesítően öreguras tempót, megkönnyíti a manőverezést, elérhetetlen magasságokba repíthet fel, sőt kis gerjesztés után képessé válunk a mech kilövésére is, mely remek alkalmat kínál arra, hogy egy csokor ellenfélbe navigálva mi oszthassuk ki az első pofonokat.
Amennyiben eltévednél a helyenként meglepően szélesre szabott pályákon, elég követni a szenzorodra jótékonyan kirajzolt neonkék útirányt, de ha még több infóra vágysz, és kivételesen éppen nem próbálnak meg egy marék ócskavassá változtatni az ellenfeleid, akár át is válthatsz a Metroid Prime-ból gátlástalanul ellop... kölcsönvett scan módba, mely számtalan stratégiai előnyhöz juttathatja a felhasználóját. Ilyenkor a fegyverek ugyan nem aktívak, de cserébe gyorsabban töltődik vissza az energia, feltárható a fedezék mögött sunyító ellenfelek pontos helyzete, valamint lescannelve őket elénk tárulnak a pontos statisztikáik is, ami a leghatékonyabb fegyver kiválasztásában jelenthet nagy segítséget. Szintén a környezet pásztázásával lehet megtalálni a kulcsfontosságú szerepet betöltő szervizeket (workshop site), ahol feltankolhatunk lőszerből és energiából, valamint átvariálhatjuk és fejleszthetjük karakterünk fegyverzetét.
Az alkatrészek pakolgatása a sorozat korábbi tagjaihoz hasonlóan itt is roppant kidolgozott és mély rendszert kapott, akár órákat is el lehet szöszölni a távolsági és közelharci fegyverek számunkra tökéletes kombinációjának megtalálásához. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a tíz nagyobb lélegzetvételű sztoris misszió mellé további 85 kisebb küldetés társul, könnyen kimatekozható, hogy akit a találás, és a monotonitás nem tántorít el, az a szavatosságba biztosan nem fog belekötni, és akkor az internetes csatákat még nem is számoltuk bele az összképbe...

On

Az online multiplayer képezi a játék szívelelkét, melyben első lépésként választani kell egy csapatot (avagy alakítani egy sajátot), majd módszeresen leigázni mindenki mást. Ez persze nem lesz olyan egyszerű, mint amilyennek hangzik, Conquest módban például eleve nem is igen mehetsz neki a többi játékosnak, amíg nem halmoztál fel a csapatoddal elég team pointot.
Ezeket a térképen lévő küldetések abszolválásával gyűjtheted össze, sőt az egyjátékos módban rendelkezésre álló missziókat is teljesítheted többedmagaddal.
Érdemes nagy hangsúlyt fektetni a társaiddal való minél hatékonyabb együttműködésre, mert egyedül rambózva a legpitlákabb, 12 évesekből álló banda is könnyen két vállra fektethet. Ha pedig miattad az egész gárda besül, az minimum pontveszteséggel, legrosszabb esetben pedig a nehezen megszerzett terület elbukásával jár.
Természetesen van lehetőség tét nélküli csatározásra is, melyben akár tíz ember is irthatja egymást (5 Vs 5 felállásban), de sajnos a meccsindítás finoman szólva is nyögvenyelős.
Már a taktikai térképig való eljutás is beletelhet pár percbe, ami után újabb három perc malmozás következik, melyet ugyan ki lehet használni tanácskozásra, de vadidegenekkel nyilván nem túlságosan könnyű hatásos taktikákat kidolgozni. Persze a felsoroltakon kívül számtalan egyéb online funkció is elérhető a gyakorlástól a chatelésig, melyek összessége garantálja, hogy az alibisztori, és az ágyútöltelék ellenfelek által megmételyezett single móddal ellentétben itt minden egyes csatának komoly tétje legyen, és ahogy foglalod el az újabb és újabb területeket, szinte észre sem veszed, mennyire rabjává váltál a játéknak (és hogy közben mellesleg behajnalodott).
Annak a játéknak, melynek színtelen grafikája helyenként kifejezetten előző generációs összképet nyújt, kész szerencse tehát, hogy a különféle hangulatfokozó bevillanások (mint a folyamatosan szállingózó pernye, a szétrobbant metróalagút, vagy a bekapott találatoknál zavarossá váló kép) ezt némileg képesek ellensúlyozni.
Mindent összevetve a rengeteg felsorolt pozitívum is kevésnek fog bizonyulni az Armored Core V-nél, ha nem rendelkezel internetkapcsolattal/szeretsz online játszani/csíped az óriásrobotos témát, amennyiben viszont képes vagy felülemelkedni a hibákon, a vérprofi online szegmens az év egyik legkellemesebb (és hosszan tartó) meglepetését jelentheti majd számodra.



ARMORED CORE V

7

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: ***Namco Bandai*** Fejlesztő: ***From Software***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 7

eszgé

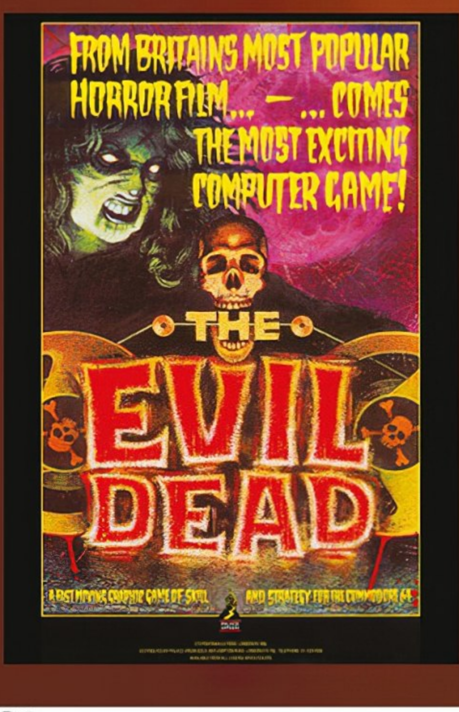
DIGITÁLIS VÉRCSEPPEK

avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

A filmvilág árnyai kísértenek

Miután előző számunkban már elmerültünk egy kicsit a C64 horrorfilmekből adaptált kínálatában, úgy gondoltam, hogy aktuális számunk két oldalán szintén ezt a közeget veszem célpontba, és gyorsan átszaladunk azokon a címeken, amelyek szintén a moziválszonra került elődöknek köszönhetik születésüket.
Lehetne még mesélni azokról a programokról, amelyekben előfordul némi horrorisztikum is, más műfaji elemek mellett, de szerintem felesleges.
Mindannyian tudjuk, hogy némely videojátékoknak szerves része a csontvázak és egyéb szörnyek felsorakoztatása a játékos elriasztása végett, ám csak azért betenni mondjuk egy The Last Ninját (erről a Retro oldalain olvashattok ugyanebben a számban), esetleg egy platformert, mert szkeletonok szomjazzák a véred… nos, ilyen tematikával a korai masinák szoftverpalettájának a negyvenhatvan százalékán átmehetnénk.
Ám ne is húzzuk az időt, inkább nézzük meg azt, milyen lehetőségeink vannak, amennyiben a kedvenc horrorfilmes sorozataink interaktív formában megvalósított feldolgozásain szeretnénk izgulni, netán rémüldözni (előre leszögezem, utóbbira nem lesz túl sok lehetőségünk, ezek a programok inkább szórakoztatóak, mintsem félelmetesek).





The Evil Dead

(1984 – C64, Spectrum)

Aki csípi a nyolcvanas évek horrorfilmjeit, és még soha nem hallott a The Evil Dead-szériáról, az először gyorsan szégyellje össze magát, majd szaladjon bepótolni a lemaradását. A maffia által pénzelt, egy erdei házikóba látogató fiatalok csoportjának kálváriáját bemutató mozifilm igazi klasszikus, mondhatni kultuszfilm. A nálunk (Az) Erdő szelleme, majd később Gonosz halott címen ismertté vált alkotás igazán bizarr koncepciót szabadít a nézőjére. Az alapsztori nem olyan nagy szám (menjünk el vidámkodni, pihengetni az üres házikóba; nézzünk le a pincébe; hallgassuk meg az orsós magnó tekercsét, amelyen a Holtak könyvéből olvasnak fel egy idézetet, *mert mindez nagyon jó ötlet*), ám a megvalósítás remek. Fröcsög a vér, szakadnak a testrészek, elmebeteg módon vihognak a démonoktól megszállt haverok – Sam Raimi ekkor volt igazán elemében, nem a meglehetősen gyengus Pókember-mozik elkészítésekor.
Bár az embernek alapvetően van egy rossz érzése a kultikus horrorfilmek megjátékosításával kapcsolatban (nehezen elképzelhető, hogy az akkori technológiával virtuális valósággá lehet tenni ezeket a véres-beles történeteket), az adaptációk legtöbbje erre még rá is licitál – negatív irányba. A Palace Virgin Gold (ők felelnek a Barbarian-játékokért is) által fejlesztett produktum se nem vicces, se nem ijesztő… felülnézetben szaladgálunk a kunyhóban a főszereplő Ash-t irányítva, és miközben az ablakokat csukogatjuk, hogy a démonok ne jöhessenek be, fegyvereket kapunk fel, hogy a már bent tartózkodókkal (szaladgáló lábak, ködszerűségek) végezzünk. Sem idióta n röhögő, eltorzult arcú megszállottak, sem a játékosra frászt hozó becsapódó/kirobbanó ablakok nincsenek, így elvész a mozit uraló morbid hangulat, ami olyan naggyá tette a sorozatot. Érdekes darabja ez is a múltnak, de nem olyan izgalmas, hogy örökké emlékezzünk rá. Jut eszembe, ráférne a szériára egy modernebb videojátékos adaptáció, mondjuk a teljes trilógiát feldolgozva, ezzel némi kiruccanást intézve a középkorba.
Én kifejezetten örülnék neki.
Érdekesség, hogy bár az Evil Dead C64-es verzióját követően elkészült a Spectrumos változat is, azt végül külön nem jelentették meg, ellenben az átirat felkerült a Cauldron kazettájának B oldalára, kettő az egyben címszóval. Halkan jegyzem meg: mindez talán nem véletlen.

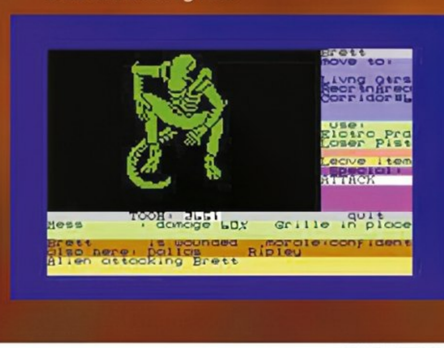




Alien

(1984 – C64)

Talán nem árulok el nagy titkot: az 1978-as Alien (A nyolcadik utas: a Halál) minden olyan szcifi-horror Alfája és Omegája, amely az utóbbi majd' 35 évben született. A Ridley Scott rendezte kultuszfilm (amelynek stílusa, ritmusa még távol állt a direktorra az elmúlt egy-két évtizedben jellemzővé váló hatásvadászattól, parasztvakításhoz hasonlatos monumentalitástól – ettől függetlenül az év egyik legnagyobb reménysége a Prometheus, amely pont az Alien előzményeit fogja bemutatni) mindent felvonultat, ami a műfajra jellemző. Zseniális fény és árnyékhatások, zsigeri borzongás, vagy éppen elrettentés. Mindezt pedig a H.R. Giger által megálmodott xenomorfoknak köszönhetjük.
Az egyenes ágú filmfeldolgozásnak mondható videojáték megpróbálta a lehetetlent, és igyekezett hűnek maradni az eredeti formulához, ám talán senki sem gondolta azt komolyan, hogy ez sikerülni is fog – technikailag akkor még mindez lehetetlen feladatnak bizonyult (most meg, amikor lehetséges lenne, minden csak és kizárólag az akcióról szól).
A némileg stratégiai és akciójátékos keveréknek mondható alkotás felülnézetből, a szobákat és termeket mintegy térképszerűen elénk tárva mutatja be a Nostromo legénységének sorsát, és miközben azt irányítva bolyongunk el erre-arra, hogy bedurrantsuk a hajtóműveket, villog és pittyeg minden, ezzel némileg hozva a hangulatot, ám az igazi *félsz* elmarad. Némiképpen ijesztő, amikor összeakadunk banánfejű barátunkkal, de mindez semmi az első nagyfilmnél érzett hatáshoz képest. Kár érte, a szándék érezhetően megvolt.



Aliens
(1986-1987 – C64)

A folytatás, A bolygó neve: Halál virtuális megfelelője már más tészta. Míg James Cameron a mozival teljesen felforgatta az előzmény szerkezetét (ezzel együtt is kiváló horror-akciófilmet kihozva az eredeti szisztémából), az Amerikában az Activision, Európában pedig egy évvel később az Electric Dreams égisze alatt megalkotott produktum(ok) ugyanezen a vonalon haladt(ak), jó feldolgozás módjára.
Nem kertelek, az USA-verzió magasra tette a lécet, amelyet az európai még csak érinteni sem tudott. Utóbbiban egy szimpla célkeresztes akciójátékot kaptunk, mint mondjuk a Space Gun esetében, leginkább csak jobbra és balra haladva a belső nézetes lövöldözés közben, ami bár hangulatos és jópofa verzió volt a mozihoz, de mégsem mondható túlzottan változatosnak, vagy ötletesnek. Ellenben az amerikai játék mindent megtett azért, hogy a felhasználó még csak véletlenül se unatkozzon.
Már eleve úgy kezdődik minden, hogy a Sulaco fedélzetén haladunk az LV irányába, majd a csapatszállító hajónkat különböző körökön átvezetve kell egyben letennünk azt a felszínen. Ezután jön az akció, amikor a képernyőn megjelenő emberünket irányíthatjuk balról-jobbra, vagy fentről-lefelé (vagy ezeket megfordítva), és közben tüzelünk az újra és újra felbukkanó lényekre. A következő állomás a folyosókon való szaladgálás és kijáratkeresés, amelynél térképszerűen látjuk a helyszínt, és azon kell a kis figuránkat elnavigálni, miközben a nagy pöttyök a támadó idegeneket jelentik – Pac-Man, csak éppen Alien-kiadásban. Amennyiben ezt a részt is letudtuk, megint lövöldözésre kapunk lehetőséget, majd az egészet egy remek küzdelemmel zárjuk, amelynél a hatalmas robotruhába bújva (belső nézetben) kell hazáig pofoznunk a szemtelenül acsarkodó királynőt. Mindehhez remek zene, illetve egészen pofás grafika társult, ezt elolvasva pedig talán már sejtitek, hogy az Aliens amcsi változata igazán minőségi feldolgozása volt a mozifilmnek.







A Nightmare on Elm Street
(1989 – C64, NES)

Ósdi kalap, csíkos pulóver, pengékkel ellátott kesztyű, szimpatikus és szépséges pofázmánnyal tarkítva ezt az összképet. Igen, jól gondolod, Freddy komáról van szó, aki rengeteg epizódon keresztül nehezítette az álmaikban elmerülő fiatalok életét. Természetesen ő sem úszhatta meg a nyolcvanas évek megjátékosítási mániáját, így különböző fejlesztőkkel, de több gépen is megjelenést kapott.
A Monarch gyártotta C64-es verzió egészen izgalmas darab, amely a harmadik és negyedik részből (Álomharcosok és Az álmok ura) táplálkozik, ráadásul a főhősök is egy az egyben lettek kölcsönözve a mozikból, plusz mindegyik rendelkezik sajátos tulajdonságokkal (az egyik erősebb, akár a falakat is átüti, a másik meg szívósabb, varázsolni tud stb.). Maga a program madártávlatos, izometrikus külsőt használ, és míg a kezdetekben hatalmas házak között futkározunk a kis pálcikaemberkénkkel (közben Freddy üldöz minket, így előbb kell rátalálnunk a házára, mintsem ő leljen ránk), később a tényleges pályákon már házban, jeges helyszínen, zöldellő területen kell eliminálnunk a kis szörnyeit, illetve meglelnünk a kijárathoz szükséges kulcsot, hogy aztán tovább haladhassunk. Jópofa, már-már RPG-szerű elemeket felvonultató játékról van szó, ami kevésbé horrorisztikus, ám annál ötletesebb, szórakoztatóbb, ellenben a Rare fejlesztette NES-es verzióval ami egy szimpla plaftormer, amelyben az utcákon, házakban, csatornákban kell elugrabugrálnunk a pókok, denevérek, kígyók, csontvázak, és egyéb lények társaságában.
Ha nem lenne az A Nightmare on Elm Street elnevezés, ez simán lehetne valami ügyességi akciójáték is, ami teljesen független a filmes szériától.



Kapott most mindenki hideget és meleget, nem csak komoly klasszikusok kerültek terítékre, de felejthetőbb alkotások is – a közös az, hogy mindegyik horrorfilmből táplálkozik. Volt még Psycho, meg Friday the 13th is, de míg előbbi felkutathatatlan, és kép sem található róla, addig utóbbiról már Martin értekezett a 13. szám Retro oldalain.
Ezzel tulajdonképpen át is vettük a konzolok atyjainak számító géptípusokat, illetve az olyan játékokat, amikkel találkozhattunk is azokon, a következő számtól kezdve pedig nekiállunk a konzolos érának.
Addig pedig rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!







ANIME ROVAT

Gyuricza Péterrel



A múlt hónapban bemutattam, mik a kedvenc darabjaim, amelyeket tényleg ajánlok megtekintésre mindenkinek, így most jöjjön az, amivel ki lehet kergetni a világból. A következő két művet csak a nagyon érdeklődő kedvűek figyelmébe ajánlom, egyébiránt kerülendő alkotások.
Amúgy nem ezek lesznek a legrosszabb munkák, van ezektől sokkalta fájdalmasabb élményeket is garantáló (minden tekintetben), ami előbb vagy utóbb szintén bemutatásra kerül… de inkább utóbb, mert nem kívánom az érzést még egyszer átélni a közeljövőben.

Fortune Arterial – Akai Yakosoku (Fortune Arterial – Red Promise)

2010, Feel – Rendezte: Munenori Nawa

Ha azt mondom, vámpír, akkor sokaknak előbb jut eszébe Drakula gróf, Nosferatu, Lestat és ezek társai, mint az Alkonyatbeli diszkógömb, Edward. Mert ha szóba kerülnek a vámpírok, akkor elsődlegesen a halhatatlan vérszívók, éjszakai félholtak rémlenek fel előttünk. Azok, akiket elűz a nap fénye, a fokhagyma, és az ezüst, valamint akik nincsenek közeli barátságban a karóval. Ezen felül van pár pszichikus képességük is, mint az elme irányítása, a megvérzettekkel való telepatikus kapcsolat stb. De ezt időszerű elfelejteni: a vámpírok nem azok már, mint egykoron, Bram Stoker vagy Lugosi Béla életében voltak.
Igen, ez a mű egy vámpírtörténet lesz, kicsit megspékelve az iskolai élet műfajával egy Japánhoz tartozó, a főszigetekhez közeli szigeten, ahol mindig jó az idő.
Eddig mindez egész tűrhetően hangzik, mert a vámpírokat (hála Hollywoodnak) már sokféle módozatban láthattuk, bár tudjuk, hogy a japánok szeretnek szembe menni a nyugati hagyománnyal. Lássuk, ezúttal hogyan is teszik mindezt.

Bár a mű nem egyedi darab, alapja egy visual novel, amit 2008-ban adott ki az August nevű fejlesztőcég. A játékban semmi érdemleges nem volt, a franchise gépezete mégis beindult: manga-adaptációk, drama CD-k, előadott rádióműsorok születtek, és mind elég népszerűnek volt mondható. Ezek fényében készült az anime is, ami meglehetősen vegyes érzelmeket váltott ki a közönségből: egyesek hőbörögtek, mások a fejüket fogták, a harmadik csoport pedig szerette, és várta hétről hétre.
A megosztottság tárgya a történet volt. Hasekura Kouhei visszatér az örök nyár szigetére, ahol annak idején kisgyermekként élt. Az utóbbi időben vándormadár módjára városról városra költöző srác már szívesen megállapodna egy helyben, amit otthonául nevezhetne, ezért is tér vissza gyerekkora színhelyére. Lakhelye az ottani, a viktoriánuskori Angliát idéző akadémia diákszállója lesz. A fogadására a diáktanács alelnöke, Erika jön, aki a már megszokott, kisebbfajta vonzalom mellett valami extrát is érez a fiúban, amitől egy pillanatra elalél. Ezt követően indul Kouhei élete új irányba a barátság és romantika jegyében, annak ellenére, hogy a helyzetét több tényező is bonyolítja.
A helyi rideg lány személyének felmelegítése, és bevonása az iskolai életbe; illetve a gyerekkori barátai: a Yuuki-lánytestvérek és Shiro, a diáktanács titkárának húga.
Mindez szépen hangzik, azonban ez az idill sem örök: sajátos titkokra derül fény. A diáktanács elnöke és alelnöke vámpír, s a titkáron és annak húgán kívül senki más nem tudhatna erről, valamint Erika állapota Kouhei közelében folyamatosan romlik, s az anyja hazarendelteti…
Igen, történetre ez egy szokványos, kissé talán túlidealizált, fél-romantikus, drámát nélkülöző, egyszerű és hétköznapi történet, pár vámpírral – akik szintén fényjárók, bár Pengével (aki az eszünkbe juthat ilyenkor) ellentétben nem félig azok, hanem mindössze egy alig érezhető, különleges naptejet használnak. Ezzel különösebben nincs probléma, de egy jó vámpírtörténethez vajon mi kell még? Némi különleges képesség, ami szintén megvan: ha akarnak, a vérszívók akkorát ugranak, mint a bolhák; erősek; és képesek az emlékeket is kitörölni. De még mindig hiányzik valami… ez pedig a vér szerepe, a táplálkozás, a vadászat, s az ehhez köthető izgalmak. A mű ugyan a vámpírok emberi oldalát mutatja be, de ezt mégis teljes mértékben nélkülözi.
A „vadászat" is egy röpke kaland, a táplálkozás pedig jóformán kimerül a vértasakok gyümölcslészerű fogyasztásában. Vagyis minden megvan, csak az izgalom hiányzik. Amikor ugyanis a tévékben sugározták a sorozatot, az alapművet nem ismerőket az rendre felcsigázta pár hétig, akik látva, hogy részről-részre szinte semmi változás nincs a történet folyásában, az nem halad semerre, hamar feladták annak követését. Pedig a közkedvenccé váláshoz minden megvolt: a HD-minőségű, gyönyörű kivitelezés, a jó karakterdizájn, egy ígéretes alap (nem csak

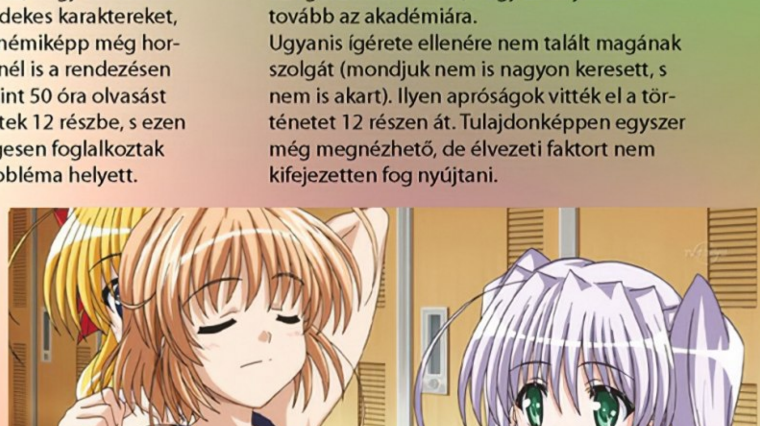




vámpírtörténethez, hanem drámához is), a fülbemászó nyitó- és záródal… ám az egész megbukott a rendezésen, és a „történeten”.
A nem sokkal később megjelent új manga kötet mellé adtak egy bónusz OVÁt is. Ez némiképp kiköszörüli a csorbákat, ténylegesen lezárja a történetet. Így egy le nem vetített 13. részként is felfogható, azonban grafikájának és animációinak minősége elmarad a tévésorozatétól.
De a karakterekkel láthatóan jól elszórakoztak. Kouhei az a tipikus munkamániás fazon, aki mindent magára vállal, hogy másnak kevesebb gondja legyen. Valamint amibe belekezdett, azt mindenképpen be is fejezi.
Az idősebbik Yuuki egy valódi energiabomba, s mellette a sorozat fő humorforrása is a mondataival, megnyilvánulásaival.
A húga vele szemben már csendes és visszahúzódó teremtés.
Erika, a „tragikus” hősnő egy alapjáraton kedves, ám néha kissé sokat morcogó alkat. A bátyja, Iori pedig egy állandóan (de nem ártó módon) cselszövő alak, aki élvezi a pozíció nyújtotta előnyöket, és igyekszik magát kivonni a felelősség alól, a munkáját pedig inkább másokra osztja. A Tougi-testvérek közül az ifjabbik, Shiro a sorozat moe (legaranyosabb) karaktere, ami miatt nem csoda, hogy a bátyja is túlságosan félti. A széles női karaktergárdát egy valóságos jégkirálynő zárja: Kurihara, akiről az egész sorozat alatt talán a legkevesebb dolgot tudjuk meg azon túl, hogy nem érzi a pokolian csípős dolgokat, csendes, szinte sosem beszél, és szúr a tekintete.

Annak idején készült egy a történet jellegét véve hasonló alapra építő mű, ami a vámpírok emberi oldalát igyekezett bemutatni, és ez a Type-MOON első visual noveljének adaptációja, a Shingetsutan Tsukihime volt. Ebben egyedül az ősvámpírt láttuk a fényben járni, az általa megvérzetteket (a Holt Apostolokat) viszont már csak éjszaka.
A Tsukihime alapvetően tartalmazott mindent, ami kellett ahhoz, hogy remek mű legyen: bonyodalmat, érdekes karaktereket, romantikát, drámát, sőt némiképp még horrort is… De az anime ennél is a rendezésen bukott meg: egy több mint 50 óra olvasást nyújtó történetet sűrítettek 12 részbe, s ezen belül is többször feleslegesen foglalkoztak a mellékszálakkal a főprobléma helyett.
Ráadásul a játék kiválasztott történetszálát félbehagyták, valamint más vonalakról is kiragadtak egész jeleneteket.
A játék rajongói ezért is mondogatják, hogy „Tsukihime anime nem létezik…”.
Személy szerint mikor megnéztem, jó párszor úgy éreztem, kidobott idő volt a részenkénti közel 25 perc, s inkább talán a zenéjéért néztem végig. Az utolsó néhány epizódig úgy hittem, nem menti meg semmi, de akkor bedobtak megint egy csalit, amire ráharaptam egyből: ez volt Erika anyjának bevonása a történetbe. Ettől vártam a végén a megoldást, egy kis családi drámát. Legalább a befejezésre (ha már a lánytesók és Kouhei gyerekkorának közös történései és elfeledett emlékei nemhogy nem érték el a kívánt hatást, de még légből kapottnak is tűntek).
Sajnos ezt is derékba törte az, mikor kiderült, az egész arra ment ki, hogy Erika járhat-e tovább az akadémiára.
Ugyanis ígérete ellenére nem talált magának szolgát (mondjuk nem is nagyon keresett, s nem is akart). Ilyen apróságok vitték el a történetet 12 részen át. Tulajdonképpen egyszer még megnézhető, de élvezeti faktort nem kifejezetten fog nyújtani.



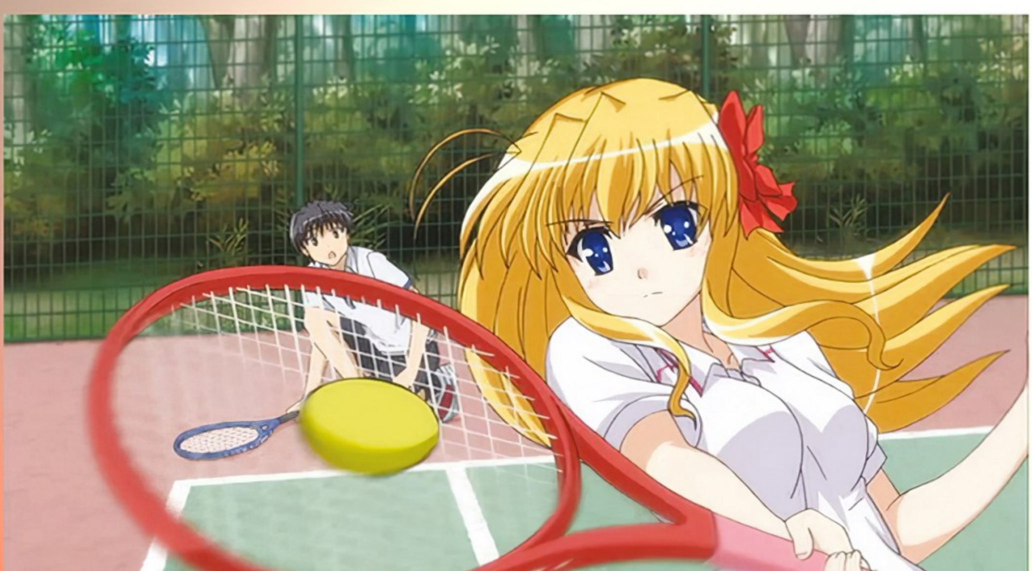


ANIME ROVAT

Gyuricza Péterrel







Byeolnara Samchongsa (Space Three Musketeers)

1979, Sunwoo Productions – Rendezte: Jung-kyu Lim

Ez a mű meglehetősen ritkaságszámba megy, még magán a hatalmas világhálón is. Ha már a negatív élmények közt szerepel, okkal mondhatnánk azt, hogy nem véletlenül. Az 1979-es vetítése óta csak VHS-en jelent meg, DVD-s felújítására nem került sor. Viszont igen bensőséges vele a viszonyom: a családi kazetták közt állt, egy öreg TDK-szalagon… gyerekkoromban viszonylag sokat láttam, annak ellenére, hogy nem volt hozzá rendes szinkron, csak az élettelen hangalámondás (és ha az kihagyott, akkor ott volt a „világhódítást gonoszul fontolgató hangzású" német szinkron). Valamikor kalózpéldányként érkezhetett a vasfüggönyön túlról, mivel a családban senki sem emlékszik arra, hogy tévés felvétel lett volna (meg a korabeli tévéadók jelét se látni a képen).
De nem is ez az oka, hogy most írok róla, hanem az, hogy az előző számban említettem a Space Pirate Captain Harlock kapcsán, miszerint vannak áthallások, „lopások" benne. Gyakran elég pofátlan módon.
De ez nem újdonság – szinte az összes korabeli, koreai animére ez volt elmondható: másolják japán társaikat, meglehetősen silány kivitelben (a filmes iparban az Asylum Productions-nek felelnének meg, de mára szerencsére változott a helyzet, és vannak saját, egyedi műveik is). Így került bele ebbe a moziba a Super Mario Brothers, a Galaxy Express 999, a Space Battleship Yamato, a Space Pirate Captain Harlock jó pár eleme, méghozzá Alexander Dumas: A három testőr című művének látszólagos űrösítésével.

A történetben nem tudjuk, hogy merre járunk, ugyanis a helyszín nincs megjelölve, viszont adott egy iskola, ahova három barát jár. És ahogy a barátok szokták, hol könnyedebb módon oltják a másikat, hol pedig segítenek egymáson.
Az egyik este a kis rejtekhelyükön kémlelik az eget a távcsövükkel (ebből is látszik: általános iskolások, mert ha középsulisok lennének, nem az eget bámulnák vele), mikor az egyikük váratlan jelenséget figyel meg: egy UFO-párbajt, aminek kimenetele az üldözött csóvaként lezuhanása.
Elmennek vizsgálódni, s akkor veszik észre, hogy a lezuhant tárgy egy űrhajó (ami meglehetősen érdekes módon épségben, a tartólábakon ért földet), annak legénysége pedig náluk fiatalabb, vagy velük egykorú gyerekekből áll (külön poén: egy vöröskeresztes elsősegélyláda is előkerül a hajóból). A küldetésük: segítséget találni a csúf Denevér Rablóbanda támadásai ellen, a Gyerekek Bolygójának megmentéséhez…

A Gyerekek Éve alkalmából készített mozifilm noha valóságos ritkaság, okkal hihetnénk, hogy kincs is. Valójában nem egyéb egy értéktelen kacatnál. A történet során az említett lopások, logikai és történeti hibák magukért kiáltanak, ezzel erősen rontva a művet. Talán kezdjük ott, hogy a Gyerekek Bolygójának vezetője egy nagyszakállú agg úr, ami kissé furán veszi ki magát egy ilyen nevű planétán. Apropó planéta: a bolygó valójában nem is bolygó, hanem egy csillagködön álló palota.
Bár ez ettől még megemészthető lenne az avatatlan szemnek. Noha sok animéből nyúl, azért a nagy konzolosok biztosan felismerik a hercegnőben Mario szinte végtelenségig keresett hercegnőjét, Peach-et.
De lássuk, mely animék jelennek meg a moziban: az űrhajó, amit elküldenek a sérült elé, egy rosszabb Yamato űrcsatahajó (Space Battleship Yamato) utánzat. Teljes harci üzemmódban ezt a hajót vegyítették Harlock kapitány (Space Pirate Captain Harlock) az 1978-as sorozatából ismert Arcadia hajójával és annak formáival. Ugyanakkor feltűnik benne még egy klingon hajó is (a Star Trek-rajongók gondolom, most kicsit felfigyeltek), meg egy kis Odüsszeia beütés (mikor a hercegnőt a cellájából igyekeznek megmenteni, amit egy hatalmas küklopsz őriz).
Az azzal való elbánási mód eléggé hasonlít a homéroszi műben foglaltakhoz. A vége felé feltűnik a Galaxy Express 999-ből a névadó gőzös, rajta az ellenőrrel, aki sokkal inkább hasonlít egy vadnyugati seriffre, mint mondjuk egy vonat-, busz-, vagy BKV-ellenőrre.
Röviden, a STM történetre gyakorlatilag egy nagy darab nulla, a lopásokkal igyekszik fenntartani magát. Azonban inkább olyan katyvaszt kreál ezzel, hogy a filmmel kapcsolatban jó párszor az az érzésünk támad, hogy ezt már a jóisten se fogja megmenteni.
Akkor talán a karakterek javítanak valamit rajta? Sajnos azt kell, hogy mondjam: semmit nem tesznek az ügy érdekében. Javában rontanak az összképen a sablonszerűségükkel, kidolgozatlanságukkal, és némelyikük átgondolatlanságával. Mint az a legtöbb hasonló filmben meg szokott történni, behoznak egy vagy két olyan szereplőt, akik csak úgy dísznek lesznek ott az egész végéig, vagy éppen az első adandó alkalommal valamilyen indokkal kiírják őket. Így jár Robi is (egy beszéd közben villogó orrú robot), aki csak úgy a semmiből megjelenik, segít a gyerekeknek megszökni a Denevér Rablóbanda elől, majd a hajón csak úgy díszként állva a végén egy önfeláldozó akció keretében ki is írják.
Na és a hangok? Elég korlátozottak a lehetőségek: vagy a magyar hangalámondásos, egyébként német szinkronos videót nézhetjük meg, vagy a brazil-portugál szinkronosat. Az eredeti nyelvből, hogy milyen is volt az igazi koreai szinkron, még szemelvényt se lehet találni a videoportálokon.

Az egyetlen, ami mindkét esetben az eredeti maradt, az a főcímdal. A régi klasszikus japán animék gyakran használtak enka stílusú számokat betétdal gyanánt, amelyeket később anisongként kereszteltek el. Ugyanez a balladaszerű énekmód kerül utánzásra itt is, némi pop-beütéssel. A férfi hangja egész kellemes, a női inkább egy visítás a háttérben, de a betétdal alapján még bőven feltételezhetnénk, hogy jó élmény lesz a film is. Ezt annyira mondom csak komolyan, hogy napjainkig eszembe jut a halandzsának tűnő koreai szöveg…

S hogy ezt a mozit miért mutattam be? Mert ettől tényleg óva intenék mindenkit, hogy kerülje el, ha tényleg csak a jobbakat szeretné megnézni a régiek közül, tűnjenek a képek bármilyen ígéretesnek is. A külföldi oldalakon (csak hogy a filmbarátok kedvencét említsem, az IMDb-n) is elég alacsony értékeléseket kapott, népszerűségét tekintve valahol a listák vége táján kullog.
Ehhez képest a Fortune Arterial tényleg élvezhető. De mondjuk, mintha nem lett volna egy elég belőle, 1980-ban elkészült a folytatása is, ahol már az időutazással is szórakoznak. De arról a mozifilmről hála a teremtőnek, nincs semmi, csak pár bejegyzés, hogy létezik.

A 22. szám kapcsán: a következő havi bemutatóban kicsit megdöngetem a tabutémák határait. A napjaink műveinél egy számomra szintén kedvenc sorozatot mutatok be, amely a kapcsolatok mibenlétéről szól leginkább. A klasszikusok közt pedig egy kissé lassú folyású, azonban az erőszakosságot és groteszkséget előtérbe helyező mű kerül a képzeletbeli boncasztalomra.
(Szerkesztői megjegyzés: a második film annyira ritkaságnak számít, hogy képet egyátalán nem találni hozzá lehozható minőségben.)





Videogames are art?
// Videojáték-művészet. Inkább művészet, mint videojáték.

Némán merengek a Journey záró képsorai után, akaratlanul is tovább szorítva a kontrollert. Megtörtént. Egyszerű üzenet volt, tiszta és érthető. A videojáték valóban művészet. A képernyőn elterülő táj, és az elmúlt két óra eseményei magukért beszélnek – mostantól tény. Igen! Művészet. Tessék helyet hagyni az Okaminak és a Wind Wakernek a Laokoón-csoport, Hamlet, és a Szegfűs Madonna mellett. Jegyezzék fel Suda Goichi, Hideo Kojima és Fumito Ueada nevét közvetlenül Shakespeare és Goethe mögé. Átléptünk a puszta szórakoztatás határain. Győztünk. De egy kis hang szüntelen tovább zavarja a pátoszt. A racionalitás makacs jószág, és kihasználva a hazai pálya előnyét, elkerülhetetlenül kérdéseket ébreszt bennem. A videojáték művészetté vált, de talán közben elfelejtett játéknak maradni?



Én mondtam: mindent abba kell hagyni:
A művészetnek ne legyenek korlátai -
Se ütem, se vonal, se szín.

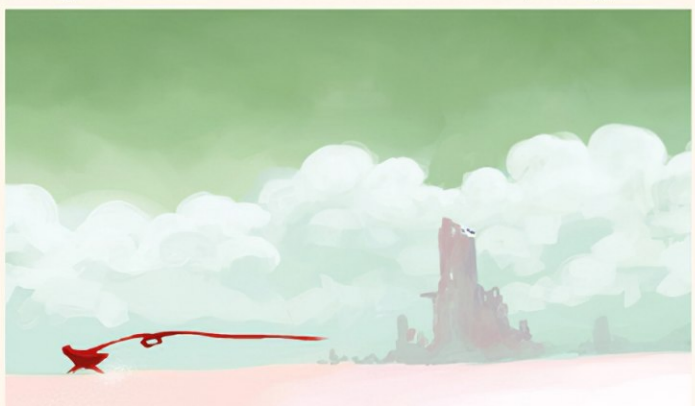
Vagyis az a művészet, amit az ember gondol,
És ha nem gondol semmit, az is művészet -
És ha csak érez valamit, az is művészet
És ha neked nem, hát nekem.
(...)"
Karinthy Frigyes: Recitativ

A kérdés boncolgatását ésszerű lenne a művészet fogalmának meghatározásával kezdeni, de ezzel olyan végtelen körforgásba zuhannék, amire ez a két oldal, de talán az újság teljes terjedelme is kevés. A művészet nehezen definiálható, behatárolható vagy körülírható fogalom. Egyesek számára önkifejezést, teremtést, másoknak érzelmek közvetítését jelenti. Van, aki úgy gondolja, a művészet ablak a saját belső világunkra, míg más vélemények szerint csupán a valóságnak állít görbe tükröt – letisztítva, eltorzítva vagy manipulálva azt. A válasz relatív, hiába igyekeztek az idők során szabályokat lefektetni, és a racionalitás keretei közé szorítani, észérveket találni, kategorizálni és felcímkézni mindent, ami hasonló érzéseket és gondolatokat váltott ki. A pontos és támadhatatlan meghatározás valószínűleg lehetetlen egy ennyire képlékeny, ízlés, kor és idő függvényében folyamatosan változó fogalomnál. Ami tegnap még csak egy hanyagul odavetett néhány sor volt, az holnap már művészet.
Ami az utcán csupán egy kupac szemét, az egy kiállítás fehéren tündöklő termébe helyezve rögtön modern műalkotás.
Ami számodra néhány egyszerű forma és színes vonalak halmaza, az másnak lehet, hogy az egész életét elmesélő, lenyűgöző darab. Éppen ezért nem csak a fogalma, de „minősége, értékelése" is képlékeny és szubjektív. Ugyan abban mindenki évszázadok óta egyetért, hogy a festészet művészetnek számít, a művészet szempontjából a festészet csupán egy eszköz – az önmegvalósítás kelléke. Nem az eszköz a fontos, maga az eszköz nem tesz valamit műalkotássá, hiszen néhányan bizonyára fel tudnak fedezni apró különbségeket egy hat éves gyermek pálcika karakterei, és mondjuk a Mona Lisa között. De várjunk csak: a gyermek nem érzéseket próbált közvetíteni? Nem önkifejezés volt a rajz a délutáni foglalkozáson? Az a néhány kezdetleges forma nem ablak az ő kis belső világára? Kritikus és gondolkodó ember számára érdekes játék ez: amint két kitételt lefektetett a fogalom meghatározására, rájön, hogy már az a kettő is teljesen ellentmond egymásnak.
Pár éve a művészettörténet tanárom egy másik érdekes gondolatot is elültetett a fejemben. Szerinte a festészet/grafika terén a valósághű ábrázolás idejétmúlt és felesleges – realisztikusságra törekedni egy olyan világban, ahol bárki készíthet tökéletes másolatot egy adott pillanatról a fényképezője segítségével? Napjainkra a fotózás művészetté vált, de ez valóban egyet jelent a régebbi eszközök felváltásával? Veszít valami az értékéből, ha ma már sokkal egyszerűbben elérhetjük a kívánt eredményt? Ha ugyanabban a pillanatban egy digitális fényképező néhány nullába és egyesbe bele tudta volna zárni Mona Lisa rejtélyes mosolyát, akkor ma melyik kép lenne értékesebb? Több száz éven át használták a művészetet a körülöttünk lévő világ megörökítésére – hibásan?
A gondolatmenet ugyan messzire vezet, minket jelen esetben az ide kapcsolódó új művészeti ágak megjelenése és elfogadása érdekel a továbbiakban.
Ez a fotózásnak (a nyilvánvaló hasonlóságoknak hála) aránylag zökkenőmentes diadalút volt, az elmúlt valamivel több, mint száz évben azonban egy sokkal izgalmasabb, vitathatóbb és írásunk tárgyát nézve fontosabb folyamat is végbement: megszületett a film, mint hetedik művészeti ág.

A művészet nem önmagától fejlődik; az emberek gondolatai változnak,
s velük változik kifejezésük módja is.
Pablo Picasso

Megszületésekor a mozgókép nem volt más a kritikusok szemében, mint egysze-









rű szórakoztatási forma. Nem látták az új eszközben a lehetőségeket, a potenciált, hogy a pillanat megörökítésén kívül olyan értékeket is közvetítsen, mint a klasszikus művészeti ágak. Sokáig nem is próbált másnak látszani – ahhoz, hogy egy műalkotás szerepét betöltse, még szükség volt néhány zseniális elmére, remek tehetségekre, és meglehetősen hosszú időre. A film az első kevert művészeti ággá vált: egyszerre kapott helyet számtalan, eddig csupán önállóan létező kifejezésmód, mint a képalkotás, zene, irodalom, divat, és építészet. A haszontalan szórakoztatási formából mára a legsokoldalúbb és leghatékonyabb eszköz alakult ki, ami valaha egy művész kezébe kerülhetett. Egészen mostanáig.

„A történelem megismétli önmagát" – hangzik el sokszor. Az 1960-as években az első számítógépek megszületésével szinte egy időben létrejött egy új „haszontalan, gyerekeknek való" szórakozási forma: a videojáték. Talán néhányan közületek hallottak már róla. A Pongra vagy a Space Invaders-re nézve persze akkoriban sem gondolta volna senki, hogy egy XXI. századi művészeti ág szárnypróbálgatásait látja.

A technika fejlődése azonban újabb és újabb utakat nyitott meg, a játékmenet köré húzott csomagolás pedig egyre inkább új irányokba mozdult el. A játék már nem csupán ügyességünket vagy logikánkat szerette volna használni. Ki akart törni az egyszerű keretből: érzéseket akart átadni, történetet mesélni, világokat alkotni. A platform pedig hihetetlen gyorsasággal fejlődött.

Egyértelmű, hogy a játékok manapság egyre inkább elindultak a filmszerűség irányába – ezzel együtt pedig akaratlanul elmozdultak a művészetek felé. Talán nem korai azt mondani, hogy első céljukat hamarosan elérik/elérhetik. A játékok történet, narráció és prezentáció szintjén rengeteget fejlődtek az elmúlt tizenöt évben, egyre inkább elmosva a határokat. Vitatható, hogy ez mennyire szükséges/jó lépés, de az biztos, hogy a filmszerűség, és ezzel együtt a művészi vonal (a műfaj jellegzetességeiből és korlátaiból adódóan) kötöttségekkel jár – a hatás elérésének érdekében minimalizálni kell az interakciót, pontosan azt az elemet, ami egyedivé teszi. Érdemes lenne hosszabban tárgyalni az okokat, de jó kiindulása alap lehet Robert Ebert filmkritikus néhány régebbi sora:

„A videojátékok természetüknél fogva választást/döntéseket követelnek a játékostól, ami pont az ellenkezője a komoly irodalom és film stratégiájának, ahol elengedhetetlen az alkotó irányításának megléte."

Erről az oldalról nézve már teljesen másképp festenek a majd félórásra nyúló átvezetők, és a pontosan időzített scripttenger.

Napjainkban a videojáték a filmek eszköztárát használja a kívánt hatás elérésére, ami alapvető probléma. Miért? Mert nem számol egy aprócska tényezővel, azzal, ami a videojátékot játékká teszi: a gameplay.

Az egyetlen elem, amivel egy film soha nem fog rendelkezni, és az egyetlen elem, ami miatt a videojáték-művészet jelenlegi formájában vagy művészet, vagy videojáték. Minden csupán az arányokon múlik.

Egyértelmű, hogy a videojátékban ott van a potenciál, hogy valódi, hagyományos értelemben vett művészeti ággá váljon – de milyen áron? Elkerülhetetlen, hogy elnyomja az alapnak tekinthető játékmenetet?

Szükséges a minimalizálás ahhoz, hogy mindenki számára látható legyen az alkotás művészi oldala? Mindenképpen csorbulnia kell az egyik tényezőnek ahhoz, hogy a másik tündökölhessen?

Ha darabjaira bontunk egy videojátékot, akkor annak minden eleme tradicionális értelemben vett művészet. Írókat, zenészeket, komponistákat, grafikusokat, festőket, digitális szobrászokat, színészeket látunk. A pályát alkotó házak és a belső terek megtervezése építészet, a korhű ruhák megalkotása divat, a lágyan felcsendülő dallamok hangjai zenét alkotnak, a karakterek színészi munka árán szólalnak meg. Mindenki elismeri, hogy a videojátékok összetevői megállják a helyüket, mint művészeti ágak. Aztán hozzáadjuk a játékmenetet, mint utolsó elemet, és ez az egyedülálló művészi összefonódás gyermekeknek való, bugyuta szórakozássá válik? Akkor a hiba itt keresendő.

Mert a jelenleg lefektetett és hosszú évtizedek óta használt alapok soha nem fognak működni művészetként, csupán a Journeyhez, vagy a Heavy Rainhez hasonló végtelenül leegyszerűsített formában. A gyökerekig kell lenyúlnunk, ha változást akarunk, ha a videojáték-művészetre önálló, egységes egészként szeretnénk tekinteni.

A szemléletünk maradi, vagy szükség van a változásra? Lehetséges egyáltalán ilyen mértékű újragondolás?

Változás jön, mert változásnak kell jönnie – vagy a videojáték csupán a filmek eszköztárán keresztül fog nyújtózkodni a művészet felé, miközben egyre inkább maga alá tapossa az identitását meghatározó legfontosabb tényezőt: a játékmenetet…





Krisztől

4:3, 16:9 ÉS 21:9 – KÉPARÁNYOKRÓL BŐVEBBEN

AVAGY A HÁZIMOZIZÁS, ÉS A VIDEOJÁTÉKOK FEJLŐDÉSE 3. RÉSZ

Képarányokhoz fűződő cikksorozatunk befejező részéhez érve már teljesebb képet kaphattatok a 16:9 kialakulását illetően, ahol nem csak a mozis és tévés arányok közötti hatalmas kontrasztra, hanem számos technikai problémára is rámutattam, mely nemcsak az ún. szélesképernyő kialakulását tette létjogosulttá (röviden és tömören: a 16:9 egy otthoni felhasználásra maximálisan alkalmas modern képarány, mely egyfajta kompromisszum a televíziós korszak kezdete óta használt 4:3-as módoknak, és az 50-es évek óta mozis berkekben elterjedt szuperszélesvásznú, kb. 21:9-es felületeknek), de a gyakorlatban számos egyéb megoldandó feladatot is szült, elsősorban a temérdek 4:3-as forrás kompatibilitását illetően.

A 16:9 megszületését illetően azonban korántsem került feledésbe a 21:9 „legendája" (ha szabad így hívnom), sőt egyre többen látnak benne a házimozis berkekből is fantáziát, amire a mostani számban szintén kitérünk, de előbb még zárjuk be a kört a 16:9 kapcsán.

Arról már írtam, milyen módon lehetett egy 16:9-es anyagot – példának okáért egy „szélesvásznú" DVD-filmet – hozzáillő televízión megjeleníteni, de mi a helyzet a 4:3-as műsorokkal? Az erre megfelelő képopcióknak különböző elnevezései lehetnek, de a következők a legfontosabbak: van rá mód, hogy változatlan arányban, oldalt vastag oszlopokkal, azaz 4:3-as képmódban nézzük a régebbi forrásokat, illetve be is zoomolhatjuk azokat, bár utóbbinál rengeteg információ elveszhet, valamint a képminőség is jócskán romlik.

Ha egy filmet letterbox formátumban közölnek le, tehát mint ahogy az előző két számban is írtam pl. – nem szerencsés – DVD tárolási fajtaként, vagy akár mint televíziós sugárzási forma egy adónál (meghagyva az alkotás eredeti képarányait), akkor a sugárzott 4:3-as képben hagyott orbitális fenti/lenti fekete szegélyek miatt mindenképpen érdemes bezoomolni a 16:9-es tévét.

A kettő közötti kompromisszumként találták ki a 14:9-et, melynél csak enyhén zoomol a készülék, és így a 4:3-as anyagnál csak piciny-ke infó vész el fent és lent, és oldalt is csak fele akkora szegélyek maradnak.

Aztán ott van a némileg trükkös „akvárium" mód, melyet hívhatnak – márkától függően – kiegyenlített vagy valós módnak is (stb.).

Ez azt jelenti, hogy a 16:9-es felületen elhelyezett 4:3-as kép középen csak minimálisan szélesedik (vagy változatlan marad), ellenben a szélekhez haladva egyre inkább torzul.

Vagy ott van még az Auto mód is, mely szerencsés esetben egy új adóra kapcsolva 1-2 másodperc alatt eldönti, hogy az adott műsornál „szélesvásznú" képmód, „akvárium mód", vagy zoomolás az ideális.

Akadhatnak persze még további módok is, szintén márkától és készüléktől függően. (Megjegyzés: Az ún. „teljes 4:3"-as módról hadd tegyek még említést – ezt hívhatják persze másképp is. Amennyiben egy 16:9-es adón 4:3-as forrást – például egy régi filmet – sugároznak, pl. legyen szó akár az HBO HD-ről, vagy az RTL Klubról, ilyenkor ugyanúgy vannak bal és jobb oldali vastag szegélyek, ám a készülék szélesvásznúnak érzékeli az adást, mintha a függőleges szegélyek is a film részei lennének. Ekkor kapcsolhatjuk be a „teljes 4:3"-as módot, mely a 16:9-es képbe belenyúlva a 4:3-as részt nyújtja ki 16:9-esre, kissé szélesítetten torzan, de teljes képernyősen élvezve a műsort.)

Az Auto mód persze nem mindig olyan megbízható (olykor film közben váltogat), így nem árt jól ismerni a 16:9-es készülékek képmegjelenítő alternatíváit, melyekkel egyébként mind a mai napig találkozunk a HD-tévéknél is.

Ám az egyszerűség kedvéért szerintem állítsuk a készülékünket 16:9-esre, hiszen egyrészt idővel a kissé szélesebbre húzott 4:3-as képeket is meg lehet szokni, másrészt szerencsére már jó néhány tévéadás, mint akár az RTL Klub vagy a TV2 is általánosan szélesképernyősre váltott.

Játékoknál, mint korábban említettem, legtöbbször még az előző generációban is inkább a 4:3-as volt az alap, és ehhez mérten kezdték el hozzájuk igazítani az „opcionális" 16:9-es módot. Jó példa erre akár a San Andreas is, ahol PS2-n – ha a szemem nem csalt – a képarányok közti váltásnál mindössze a



Minél modernebb az Ambilight-technológia, annál precízebben és részletesebben (több területre felosztva) követi a képernyőn megjelenített műsor színeit, megfelelő körülmények között rendkívül látványos eredménnyel



A 16:9-es plazmák és LCD-k esetében is gyakran látott 55 colos méret



21:9-es HD-tévé 58 colos méretben. „Szuperszélesvásznú" Bluray filmekhez ideális, ám a képernyőn belül a 16:9-es képfelület jóval kisebb.



4:3-as mód: 4:3-as képarányban vetített műsor változatlanul megjelenítve a 16:9-es tévén. Az arányok változatlanok, a minőség sem romlik, de bal és jobb oldalt vastag szegélyek maradnak.



Zoom mód: Az arányok változatlanok, teljes a képkitöltés, de a minőség romlik 25 %-ot, és fent/lent elveszhet jelentős képinformáció. „Letterboxban" levetített műsoroknál (ahol meghagyták pl. a 4:3-as tévéadóknál egy mozifilm vastag, vízszintes szegélyeit) ideális.



14:9-es mód: Az arányok változatlanok, a 4:3-as, és a zoom mód közötti kompromisszum. A 14:9-es látható felületnek köszönhetően a képinformáció-veszteség, és a minőségromlás enyhébb, valamint a megmaradt fekete szegélyek mértéke is kellemesebb mértékű.



16:9-es mód: Vízszintesen torzított, de teljes képkitöltés, és nincsen képinformáció-veszteség. Hosszútávon talán a legegyszerűbb beállítás, ám főleg az elején a 4:3-as tévékhez szokott szemnek igen zavaró lehet.



Kiegyenlített mód: Kreatív alternatíva a 4:3-as forrásokhoz a 16:9-es tévén (sokféle elnevezése lehet: pl. akvárium mód, valós mód stb.). Középen minimális (vagy semmilyen) torzulás van, mely a kép széleihez haladva egyre nagyobb mértékben növekszik (ahol szerencsére jóval kisebb a jelentősége). Közeli arcfelvételeknél nem mindig ideális, de a legtöbb esetben a 4:3-as műsoroknál, valamint a régebbi videojátékoknál remekül beválik, azaz relatíve kellemes a szemnek, és könnyen szokható.

kocsik és karakterek lettek nyújtottabbak, de mintha az utca geometriája semmit sem változott volna, a kameranézet pedig pláne nem. Felhozhatnám ellenpéldának az Xbox-os Enclave-et is, mely részletgazdag textúráinak köszönhetően olykor erősen interferált, azaz szivárványeffektusokat produkált, ám 16:9-es módban (mondjuk egy RGB vagy komponens kábellel) mindennek nyoma sem volt, sőt egészen más kameranézettel találkozhattunk. A grafikai nagyságrendekkel egyenletesebb és élesebb lett, sokkal jobb volt a frissítési ráta a fordulásnál, vagyis a játékot inkább 16:9-es tévére optimalizálták, és a 4:3-as volt ebből visszafejtve.
Ma már kivétel nélkül minden HD játék alapvetően 16:9-es (tudtommal Wii-n is alapnak számít), és ezekből fejtik vissza „opcionálisan" a 4:3-at, ha az egyáltalán lehetséges az adott címnél.
A 16:9 tehát nem csak világszinten elterjedt, mint otthoni formátum, de számos téren átvette a vezető szerepet. A mozivásznak brutális mérete miatt a 21:9 mégis megmaradt egy közkedvelt képaránynak, sőt némely gyártó még házimozis fantáziát is lát benne, melyek közül egyértelműen a Philips számít úttörőnek. 2009 tavaszán jelent meg először az 56 colos, 21:9-es LCD csodájuk, speciális Ambilight „diszkófénnyel" a hátulján (mely egy fehér fal előtt, a képernyőn felbukkanó színeket követve extraként nagyban megnövelte a képernyő dimenzióit).
Valóban van a 21:9-ben ráció, és jómagam is sokáig álmodtam (álmodom) ilyen tévéről, mindössze az ár, és az érték nincsen jó arányban egymással, hiszen a legújabb modellek zömmel 1 milliótól kezdődnek (a régebbiek 600.000-től).
A Blu-ray filmek mindenesetre hiába 1920x1080-as felbontásúak, teljes kihasználtságról csak ritkán lehet szó (és itt most nem is a film alapvető minőségére gondolok), mint pl. a teljes képernyős, azaz 16:9-es Avatar vagy Apocalypto esetében. Ám a legtöbb mozifilm mind-mind 21:9-es, ezeknél pedig a Blu-ray lemez hasznos anyag felbontása „csak" körülbelül 822, a sokak által remélt 1080 helyett. Ráadásul hiába a hatalmas plazma képernyő, ha bezavarnak a fekete szegélyek, ráadásul a feliratot is sikerül sokszor túlságosan lentre, a fekete szegélyre, azaz a szemnek zavaróan a film „alá" elhelyezni. Egészen más élmény egy 21:9-es képarányú televízión filmet nézni.
(Megjegyzés: Ezen képernyők felbontása 2520x1080 – a 16:9 1920x1080-jához igazodva. Ha kiadnának speciális 21:9-es Blu-ray filmeket ilyen magas felbontással, azért az látványos javulást mutatna a most elérhető kb. 1920x822-höz képest a kétharmadszor annyi pixelszámmal.
Ez nem túl valószínű, viszont közeleg az 1440p korszaka (2560x1440). Kellemes jövőkép, ám mire elterjednének az új Blu-ray szabványok, pláne magyarosítással, jó néhányunk már rég nyugdíjba vonulna.)
No, persze itt is meg kellett oldani a különböző 21:9 vs 16:9-es kompatibilitási problémákat (hasonlóan a 16:9 vs 4:3 kérdésnél), gondolva többek között olyan esetekre is, mikor a film bezoomolásánál sajnos le lenne vágva a felirat. Ilyen tévéhez eleve olyan Blu-ray lejátszóra van szükség (pl. a Philipstől), melynél függőlegesen felfelé tolhatjuk a feliratot (ami a fentebb említett okokból egyébként is kellemesebb a szemnek). Media Playernél (mkv-khoz) szintén fontos ez az opció, melyre pl. a magazinban korábban bemutatott TOSHIBA STOR.E TV+ kiválóan alkalmas.
(Megjegyzés: a 4:3-as forrást egyszerűbbnek tartották „csak" 16:9-es felületen kezelni, tehát ezek a 21:9-es tévék NEM húzzák ki közel kétszeresére a képet.)

A Philips következő évi (már 3D-s, 400 Hz-es, LED-es) még nagyobb, 58 colos készüléke után alább hagyni látszott a 21:9 iránti lelkesedés, de már több gyártó is bejelentette az 50+ colos képernyőit, olykor akár a 60 colt is meghaladva. A Philips legfrissebb palettáján pedig két 21:9-es, 3D-s LED modellt is találunk, immáron 1200 Hz-es képfrissítéssel, 50 valamint továbbra is 58 colos méretben. Piszkosul designos darabok, ám kihasználtságukat tekintve elsősorban szuperszélesvásznú Blu-ray filmekhez ideálisak, a „normális" 16:9-es anyagokhoz értelemszerűen nem tökéletesek.
A probléma az, hogy a 21:9 csak nagy méretben igazán látványos, így még egy 58 colos (147 cm-es), 21:9-es készülék is „csak" egy 46 colos (117 cm-es), 16:9-es felületet foglal magába, noha egy szuperszélesvásznú Blu-ray filmet tekintve méretben felér egy 61 colos (155 cm-es), 16:9-es HD-tévével. Ráadásul az említett 58 colos Philips modell képminőségét szerény véleményem szerint fele annyiért is túl lehet szárnyalni, gondolok itt akár egy 60+ colos HD-tévére „alig" fél+ millióért.

A 21:9 tehát egyelőre elsősorban divat… viszont kétségkívül egy piszkosul pöpec divat.

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

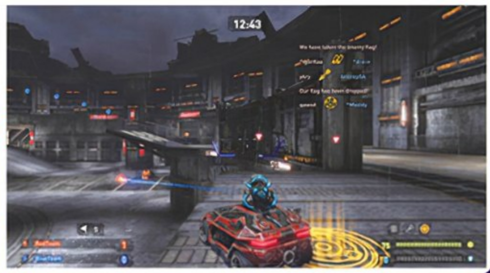
W.O.D. WHEELS OF DESTRUCTION

Sony Entertainment Network

sQr'

A Gelid Games első alkotása gyanúsan radar alatt maradt produktum – minimális promóciós anyag, továbbra is fejlesztés alatt álló weboldal, és ürességtől kongó rajongói lap a jól ismert közösségi portálon.
Bár a kihalt fórumtémák kitűnően illenek a játék poszt-apokaliptikus világához, ebben az esetben nem ügyes marketingfogásról van szó. A klasszikus arcade, autós-lövöldözős receptet felmelegítő project leginkább egy 6-8 évvel ezelőtt világhálóra eresztett Unreal Tournament modra hasonlít, amit iskola után dobott össze néhány unatkozó, nem túl tehetséges fiatal a saját szórakozására.
Csak akkor még senki nem érzett késztetést arra, hogy ezt feltétlenül le kell nyomni az emberek torkán, némi zsebpénzért cserébe.
A természet erejét fitogtató, sűrű növényzettel átszabdalt Párizs; a jégvilágba zárt egykori Seattle; vagy az elárasztott Tokyo néhány, a végtelen óceánból még kiemelkedő felhőkarcolója – a klasszikus arénaharcnak hajdani világvárosok romjai adnak díszletet, ami valljuk be, papíron akár még izgalmasnak is tűnhet.
A kivitelezés azonban megrekedt egy szürke, egyhangú fémkalitkánál, amit egy jellegzetes motívum köré építettek. Kidőlt Eiffel-torony a háttérben, vagy egy pálya közepére erőszakolt Big Ben darabka – ennyivel nehéz hangulatot teremteni.
Nagyobb probléma, hogy a helyszínek felépítése rémesen egyszerű, a felszedhető power-upok elhelyezése pedig kimondottan logikátlan és indokolatlanul sűrű, ami teljesen felborítja a játékmenetet. A helyzetet az öt különböző karakterosztály/jármű sem menti meg, amelyek ugyan valóban eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, gyakorlati hasznuk maximum egy jól összeszokott csapatnál van a CTF-játékmódban – az ezen felül kínált DM és TDM mészárszékben használhatatlanok. Ezek után már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a program irányítása ugyan könnyen kézre áll, profi játékosoknak soha nem lesz elég gyors és precíz, ami egy ilyen jellegű programnál elengedhetetlen.
Idejétmúlt prezentáció, minimális tartalom, botladozó játékelemek, és talán némi nosztalgikus érzés – ennyit tud nyújtani a Wheels of Destruction. Ha valaki minden áron a volán mögül szeretné szétlyuggatni barátja hátsó felét, a Twisted Metal továbbra is mérföldekkel jobb választás.



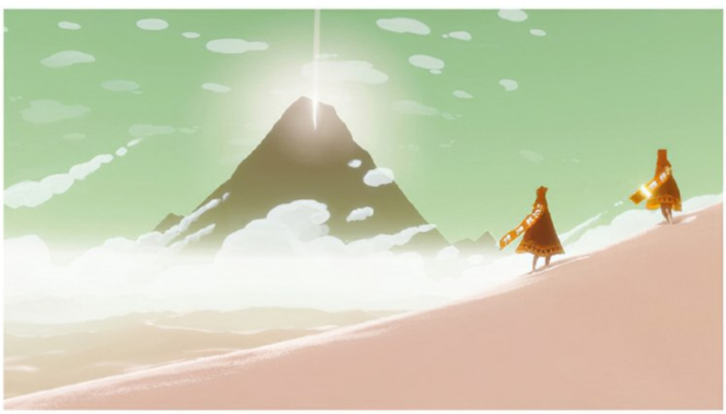
JOURNEY

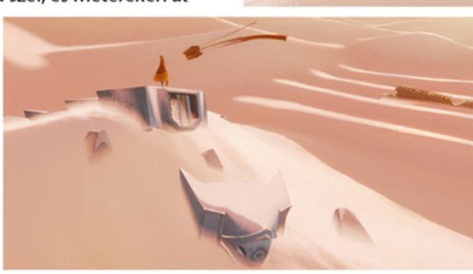
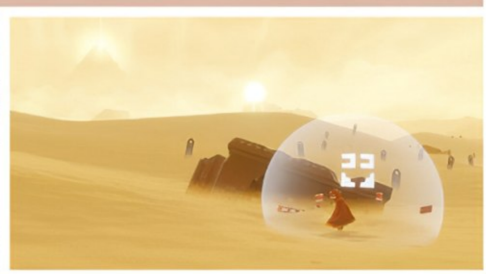
Sony Entertainment Network

sQr'



Az életről mesél, pedig mindvégig néma marad. Az érzéseiddel játszik, noha egyetlen rezdülés sem fut át a karakterek arcán. Tanít és célokat tűz ki eléd, bár egyetlen felirat vagy nyíl sem vezet közben.
Ez az utazás csupán két-három óra, mégsem ér véget soha. A Journey élmény, kaland és inspiráció – ami éppen annyira mély és kreatív, amennyire engeded neki. A thatgamecompany a kezdetektől fogva egy friss és egyedi nézőpontot képviselt. A flOw békét és nyugalmat sugárzott, amikor minden az erőszakról, és a versengésről szólt körülötte.
Az értelmetlen pusztítással szemben a Flower a pozitív, életet adó energiákra mutatott rá. Amikor pedig ez a tehetséges, maréknyi emberből álló csapat három éve elkezdte első online projectjét, egy multiplayer játék célja megtörhetetlennek látszott: öld meg a másikat, vagy öljetek meg valamit együtt.
Tipord le ismerősöd a ranglistákról.
Ez az utazás azonban más. Társat kapunk magunk mellé, és nem ellenfelet vagy riválist. A véletlenszerűen mellénk sodort vándor végig névtelen marad, az egyetlen kommunikáció közöttünk pedig a tetteink, és egy aprócska „hívó" hang. Egyetlen hang, ami utat mutat és érzéseket ad át – egy olyan minimalista, letisztult, kreatív kommunikációs rendszer ez, ami csupán néhány végigjátszás alatt is rengeteg egyedi és különleges történetet szült. Én pedig, mint az éppen hazatért utazó a kandalló előtt, szívesen mesélnék. Elmondanám, hogy milyen egyedül ülni a homokdűne tetején, elmerengve a lenyugvó nap fényében. Próbálnám leírni az érzést, amikor belekap a ruhánkba a szél, és métereken át siklunk lágyan a forró homokon. Visszaemlékeznék, hogy mennyire féltem a rideg földalatti romok között lopakodva, a megtépett sállal a nyakam körül. Keresném a szavakat, hogy méltó módon adjam át társam félelmét a fagyos csúcs ormán, ahogy izgatottan küldte felém apró hangjait.
De ez csupán az én utazásom jegyzete. A sajátodat neked kell megtapasztalni.
A Joruney támadhatatlanul videojátékos művészet – bár tagadhatatlanul inkább művészet, mint videojáték.



MALICIOUS

Sony Entertainment Network

sQr'

Tagadhatatlan, hogy a japánban készült játékokat minden alkalommal belengi egyfajta különleges, egyedi báj – talán a társadalmi/kulturális különbségek miatt, talán az eltérő felfogásnak hála. Bár szomorú tény, hogy a nyugat kétségbeesett utánzásának köszönhetően ez az egyéniség egyre inkább csorbulni látszik, azért van még egy-két olyan próbálkozás, ami pont ezzel a megmagyarázhatatlan kisugárzásával veszi le az embert a lábáról. Azt hiszem, ilyen az osaka-i székhelyű Alvion első SEN-exkluzív gyermeke is, amit több mint egy évvel a japán nyelvű megjelenés után most már mi, európai játékosok is élvezhetünk.

A kizárólag egyjátékos szórakozást kínáló hack'n'slash középpontjában egy különlegesen erős, utazó lélek áll a másik világból, amit a nagy próféták idéznek meg – a játékmenetre közvetlen kihatása nincsen, de itt dönthetjük el, hogy férfi vagy női testbe költözünk. A természetesen célul kitűzött „világ megmentését" pedig ezúttal öt, hatalmas erőket birtokló gonosz kreatúra akadályozza: a maliciousok – tulajdonképpen az ellenük folytatott bossharcok alkotják a játék gerincét. A történet nem kötelez előre meghatározott sorrend betartására: az öt közepesen tágas, gyönyörűen kidolgozott és maradéktalanul földig rombolható aréna a kezdetektől szabadon elérhető. A gyakran szolid panelház nagyságú bestiák ellen az egyetlen fegyverünk a nyakunkba akasztott, különleges alakváltó köpeny, ami a legyőzött főellenfelek után folyamatosan további funkciókkal bővül – így alkalmunk lesz repülni, vagy méretes fekete karddal/lándzsával/öklökkel püfölni az ellenfelet. A harcrendszer kellően változatos, és lehetőséget ad némi bonyolultabb kombózásra is a különböző formák váltásával, a különleges támadások beviteléhez szükséges aura pontokkal való gazdálkodás pedig még egy kis stratégiát is csempész a csatatérre. Az esztelen gombpüfölés amúgy sem célravezető – a logika nélkülözését, a figyelmünk lankadását pillanatok alatt halállal bünteti a játék. Mert a Malicious ma sem felejti el, milyen tradicionális japán, hardcore videojátéknak lenni, éppen ezért végig izgalmas, egyedi, gyönyörű, és bitang nehéz.









WRECKED: REVENGE REVISITED

Sony Entertainment Network

XBOX LIVE arcade

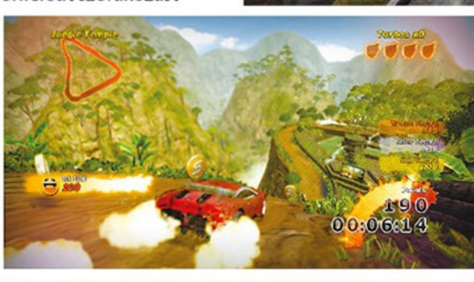
sQr'

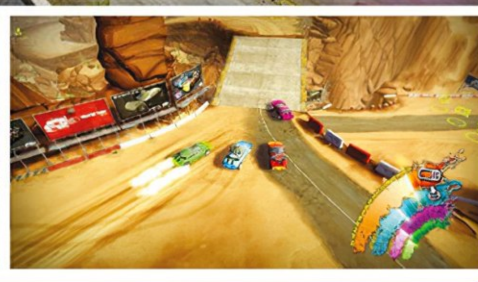
Micro Machines. Mashed. Wrecked. Az őrült top-down versenyjátékok evolúcióját valahogy így láthatta az első két legendás címet is fejlesztő SuperSonic games. Eszement száguldozás, változatos szívatási módszerek, álmunkból felkeltve is könnyedén felskiccelt, minden elemében tökéletes versenypályák – a délutánonként a televíziók képernyői elé összeverődött haveri társaságoknak valami hasonlót jelentett az első két cím az előző generációkban.

Nem tagadom: köztük nekem is. A stílus különleges sajátossága pedig, hogy a jól ismert receptet apróbb változtatásokkal milliószor el lehet adni, mert varázsa nem a kódsorok, hanem a kontrollerek mögött bújik meg. Hibázni szinte lehetetlen, de a fejlesztők több mint egy évtizedes tapasztalata ellenére a Wreckednek még így is sikerült a csúcsról a mélybe zuhannia. A gyakorlásra szánt egyjátékos tartalom 24 kihívást kínál, négy kategóriára osztva: speed, weapon, skill és elite. Itt természetesen bronz, ezüst és arany érmeket szerezhetünk, ami a kihívást, és az újrajátszhatóságot próbálná növelni – ebben sajnos példátlanul buta mesterséges intelligencia, és unalmas feladatok sora gátol. Az ember az első keserű szájízt igyekezné némi rögtönzött online adok-kapokkal elnyomni, ott azonban botladozó matchmakinggel; már most, a megjelenés után nem sokkal is kihaltnak tűnő közösséggel; és gyakran feltűnő kellemetlen akadozással találkozik a rohamléptekben összedobott netkódnak hála. Utolsó reménysugárként előkerülnek a kontrollerek, a Wrecked pedig a sebtiben összeverbuvált baráti társaságban elkezdi megmutatni a pozitív oldalát is. Az önfeledt szórakozást ugyan továbbra is zavarja a teljesen használhatatlan, dinamikusan mindig rossz kameraállást elfoglaló operatőr, és az érdekes dolgokat előadó fizikai motor, a klasszikus recept azonban még ilyen foltozott/több sebből vérző formában is tömény nevetés és nosztalgia. Az első hajnalba nyúló éjszakán. Aztán rájövünk, hogy a mindössze három helyszín és – írd és mondd – hat pálya még a stíluson belül is kétségbeejtően kevés, a digitális piactéren arcunkba nyomott „day one" tartalmak pedig ennek fényében bőven átlépik a pofátlanság határát.









Böjtös Gábor



Van valami rendkívüli szuggesztivitás abban, ahogy bedobjuk az érmét a gép vékony kis nyílásán, meghúzzuk a gömbölyített végű kilövő pálcát, majd azt eleresztve rámeresztjük szemünket a csillogó-villogó, pörgő-forgó-guruló acélgolyóra, amit a masina két oldalára tett kezeinkkel irányított karokkal igyekszünk a megfelelő, minél több kombót és pontot szerző irányba navigálni.

Van benne valami… Ez tény, hiszen a flippergépekben a játéktermek megszületése óta irdatlan mennyiségű pénzösszeget hagytak a megszállott és koca gamerek. Éppen ezért nem is csoda, ha dobozos verzióban mostanában kevésbé, ám letölthető formában annál inkább igyekeznek a flipper-rajongók kedvére tenni a különböző fejlesztő csapatok.

Ezúttal a Crave gondozásában a FarSight Studios gondolta úgy, hogy ideje lenne egy mindent átfogó gyűjteménynek, kezdve az őskövületektől, egészen napjainkig, és hát pont ez lenne a SEN és XBLA színeiben mezőnybe szálló Pinball Arcade, amely kezdő pozícióban négy darab asztalt tartalmaz (Tales of the Arabian Nights, Believe It or Not, Theatre of Magic és Black Hole), amik a négy legnagyobb flipper-óriástól származnak – bizony, a Ripley, a Williams, a Bally, valamint a Gottlieb is beszállt az összeállításba, ami azt hiszem, mindent elárul annak minőségéről. Kettő-három-hat karos flipperek, köztük egy olyannal (Black Hole), amely ugyan önmagában még nem lenne nagy szám, ám az általa született technika (besüllyesztett plusz terület, ami ráadásul fejjel lefelé kapott helyet) annál izgalmasabb. Ez pedig csak a kezdet, hiszen a következő egy évben rengeteg klasszikus asztal várható DLC formájában Csemegézve kicsit a sorból igazi gyöngyszemekre lelhetünk: Medieval Madness, Creature From the Black Lagoon(!!), Attack From Mars, Space Shuttle stb.

Mindezek mellé a külcsín is rendben van (nem állat leejtős, de korrekt), és a fizika ugyan kicsit gyengébb a Pinball FX-ben tapasztaltnál, azért állandó 60fps alatt fut a program, ezzel sok örömöt nyújtva a golyóütögetésre kiéhezetteknek. Mindez nyolcszáz pontért ajándék – játékterem az otthonodban. Én ajánlom.









Böjtös Gábor

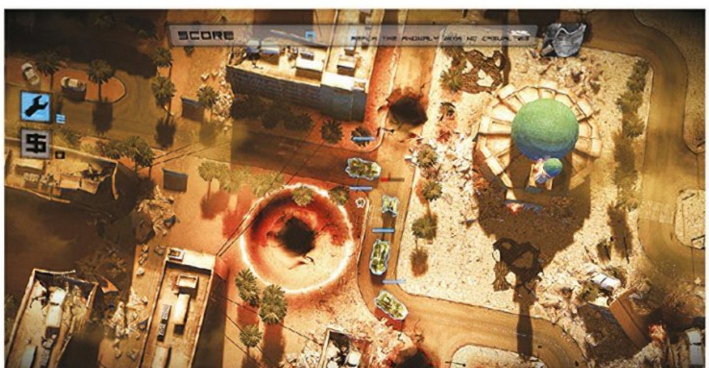
Az Anomaly: Warzone Earth úgy ért engem, mint egy villámcsapás. Mivel soha nem forogtam PC-s, iOS-es körökben, különösebben azt sem figyeltem, hogy ez a kis Tower Defense (helyett Tower Offense) jellegű játék sok helyen bekerült 2011 legjobbjai közé. Ám a dolog most megváltozott, és az XBLA-rendszeren keresztül ez a program is elérhetővé vált a konzolosok részére, amit immár, a beszerzése után üdvözölendő ténynek tartok.

Legyen elég annyi, hogy miután leszedtem és kipróbáltam a trialt, szaladtam is pontkártyát venni (na jó, szaladni nem kell, relax, van internet is a világon), mert onnantól kezdve nem tudtam létezni a minden téren innovatív és rendkívül jól összerakott anyag nélkül.

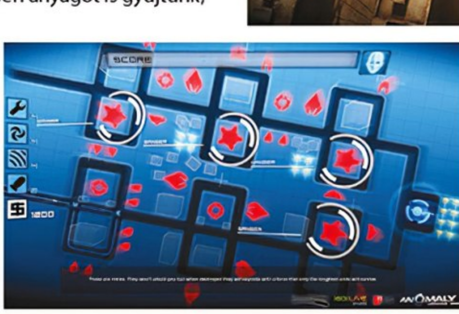
2018-at írunk, és mint az lenni szokott, űrből érkező fenyegetéssel kell szembeszállnia az emberiségnek, illetve a játékosnak, aki egy különleges katonai alakulat irányítójának szerepébe bújik. A Kozmosz éjsötét tengeréből érkező ellenséges űrhajó két darabra szakadva zuhan le Bagdad és Tokió területén, ezzel különböző anomáliákat létrehozva az adott helyszíneken – ennek köszönhető a cím. Fura szerkezetek, halálosztó masinák jelennek meg, amik nem kímélnek semmit, ami földi eredetű. Itt jövünk a képbe mi, és mielőtt ásítoznál/elaludnál, elmondom, miért jó mindez.

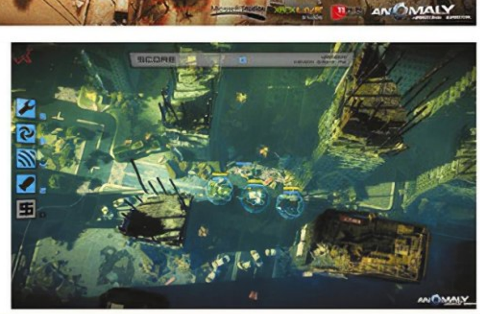
Kezdjük azzal, hogy ezúttal nem védjük az útvonalakat, hanem támadjuk azokat. Egy virtuális valóságban ábrázolt térképen kijelöljük az útvonalat (ezt változtatjuk is a rendellenességeknek köszönhetően), majd a VR-nézetet elhagyva egységeket veszünk, csoportosítunk, fejlesztünk, és miközben anyagot is gyűjtünk, szétlövünk minden ellenséges bázist és annak védőit. Kis emberkénkkel az egységeink közelében szaladgálva javítunk, elterelő füstöt alkalmazunk stb.

Szóval nem a szokásos móka vár ránk, ráadásul mindehhez iszonyatosan eltalált, pattogós, filmzenés muzsika, illetve gyönyörű grafika is társul. Megunni nem lehet, a kihívás korrekt, az pedig hatalmas élmény, ahogy a poros Bagdadban, vagy az esős Tokióban irtjuk a földönkívülieket. Kihagyhatatlan, formabontó, KÖTELEZŐ darab az agyalós akciójátékok kedvelőinek!









I AM ALIVE

Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | Böjtös Gábor

A Ubisoft játékának elkészítése évek óta húzódott, ezalatt az idő alatt pedig rengeteg változáson esett át a program, ami nem csak a játékmenet eredeti koncepcióját érinti, de magát a megjelenési formát is.
Elvégre az eredetileg dobozos alkotás immáron letölthető darabbá avanzsált, mindezen hercehurca pedig okkal vetette fel a kérdést, ami minden hasonló címnél felmerül: nem lenne jobb békében hagyni az egészet, avagy nem erőltetni azt, ami nem megy?
Jelentem, hogy bár az eredeti elképzelés sokkal jobban tetszett, az I Am Alive végleges verziójára is megérte várni. Természetesen úgy, hogy letölthető játékként gondolunk arra, és nem képzelünk bele többet, mint amit nyújtani tud. Az IAA ugyanis egy szimpla túlélő akciójáték, ami kőkeményen ragaszkodik az előbbi kategóriához, avagy a legfőbb feladatunk az, hogy átvészeljük az utópiát, amelyet elmesél nekünk.
Hatalmas földrengés rombolt le mindent, amit mi jelenleg is otthonnak képzelünk (a pontos helyszín mindegy, itt most a városi élet a lényeg), és a romok, ledőlt épületek, összerogyott utak között átvágva muszáj megküzdenünk a kihívással, amit a túlélők nem éppen barátságos csoportja nyújt. Késekkel és pisztolyokkal indulnak meg ellenünk, akár többen is, miközben elveszett családunkat keressük, és igyekszünk segíteni a bajbajutottakon, köztük kiemelten egy kislányon, aki számára ideiglenes apává is válunk.
A szisztéma semmi más, mint menni, kapaszkodni és mászni a romok közt, illetve megküzdeni azokkal, akik ellenünk fordulnak. Az akció elég érdekesen, elsőre igen szokatlan módon lett megoldva, ami akár zavaró is lehet, már csak ismétlődő mivolta miatt is, nem beszélve arról, hogy a támadók kisebb csapatokban mennek neki hősünknek, és ilyenkor egy kis figyelmetlenség is újraindítást eredményez, ami nem áll végtelen számban a rendelkezésünkre. A játék időnként elég butuska is (az átvezetőben lerúgjuk az egyik túlélőt egy szakadékba a kezében lévő bozótvágóval együtt, majd amikor az irányítás ismét hozzánk kerül, a lezuhant fegyver már a földön hever az orrunk előtt), ám mindez nem annyira zavaró, az IAA a negatívumai ellenére is nagyon erős atmoszférával bír, egészen jól néz ki, ráadásul egy nem annyira közkedvelt műfaj ritka képviselője. A beleölhető három-négy órát megéri az ára, kifejezetten szórakoztató darab.









SINE MORA

XBOX LIVE arcade | Böjtös Gábor

Grasshopper Manufacture és Digital Reality. Sudáék és Reikerék (Dae, Vega). Ilyen összefonódásból semmi rossz nem sülhet ki, és ezt a múlt számban már fejlesztői/kiadói oldalról bemutatott Sine Mora bizonyítja a legjobban.
Aki ismeri az előbb említett hazai kollégák pályafutását, az nagyjából sejthette, mire számíthat: klasszikus shmupba öntött lövedék-pornó, amely nem csak bámulatosan néz ki, de masszívan élvezetes is.
Ráadásul az angol feliratok mellett ékes magyarsággal szólal meg a teljes játék, avagy a beszélgetésektől kezdve a történetmesélésig minden az ismerős/ismeretlen szinkronhangok segítségével jut el a hallójáratainkba, és ehhez még egy rendkívül ütős zenei aláfestés is dukál.
Nem mondom, a program hű az általa képviselt zsánerhez, avagy bőven van benne kihívás, és rendesen próbára teszi a reflexeinket, ám a kevésbé bátrak eleve választhatnak az elvetemült, illetve a kevésbé őrületbe kergető nehézség között, ráadásul bizonyos helyzetekben az akció alatt is dönthetünk, hogy az egyszerűbb, vagy éppen a komplikáltabb irányból óhajtjuk megközelíteni a likvidálandó célpontot, így a kezünkbe adva ezzel a szabad választás lehetőségét. Látszik, hogy a fejlesztők semmit nem bíztak a véletlenre, és mindenben igyekeztek kielégíteni a felmerülő igényeket.
A tömör gyönyörként jellemezhető pusztítás a levegőben és a víz alatt egyaránt a képernyő elé szegezi a játékosokat, és nem hiányozhatnak a multiformatként kialakított helyszínek mellől a hatalmas, megfelelő stratégiát igénylő főellenfelek sem – az izgalom fokozását pedig az idő manipulálása teszi teljessé.
Annyi pozitívum után sajnos írnom kell némi negatívumot is – tartalmilag a játékkal semmi baj nincs, azt hiszem, minden várakozásunkon felül teljesít, ám nem mehetek el szó nélkül azon tény mellett, hogy a dialógusok megmagyarázhatatlanul sok káromkodást tartalmaznak, amelyek kicsit rontják azt az összképet, amit a részben hazánk terméseként megszületett alkotásról kialakítunk. Egyszer-kétszer belefért volna ez is, azonban egy idő után erőltetett és morálisan megkérdőjelezhető a nyelvezet, amely azonban lehet, csak nekem szúrt szemet. Ettől függetlenül kötelező darabról van szó, amely gyönyörű, izgalmas, szórakoztató, és tartalmas is. Ráadásul exkluzív. Köszönet és elismerés jár érte.









The Asteroids Galaxy Tour – Out of Frequency

(BMG Rights)

Ha bármilyen civilizált társalgás során szóba kerül az Asteroids Galaxy Tour, önkéntelenül is szomorúan sóhajtok fel. Nem mintha a zenekar rossz lenne, sőt… de ahogy benyelte őket a mainstream, az különösen irritáló. A sztori röviden: a cikk írója 2009 tavaszán belebotlik a fent említett zenekar The Sun Ain't Shining No More c. felvételébe egy dizsiválogatáson, amibe rövid úton totálisan beleszerelmesedik – mindenki más lesz*rja. 2009 szeptemberében kijön a debüt LP, és hozzá a Golden Age videó, aminek az említett illető nagyon örül – mindenki más lesz*rja. Két évvel később a Heineken felhasználja a dalt az egyik promójához, mire a top 40-ből táplálkozó mindenki más elkezdi mondogatni NEKEM, hogy van ez az új zenekar, valami Aszteroidák, és mennyire jó az a dal, tudod, ami benne van abban a vicces reklámban...
Ezek után azt hiszem érthető, miért tartottam kicsit az Out of Frequency címre hallgató folytatásról, de szerencsére a hattagú dán banda egyáltalán nem szállt el a hirtelen jött ismertségtől, hanem Funk/Disco/Indie/Pop gyökereikhez hűen pontosan ott folytatják tevékenységüket, ahol azt abbahagyták. Ezt híven prezentálja a Heart Attack c. aktuális szingli, melyet tulajdonképpen az AGT esszenciájaként is lehetne jellemezni: táncparkett-kompatibilis dobütem – jelen, egyenesen a hetvenes évekből importált dallamokkal; epilepsziások számára ellenjavallott videoklip – jelen; Mette Lindberg jellegzetes Donald kacsa hangja – jelen.
A tónus a továbbiakban sem változik, vannak a középtempós retrós számok, és a középtempós még retrósabbak. Azért akad pár különleges finomság is: a Gold Rush Pt 1 és 2 olyan, mint egy rég elfeledett tévésorozat főcímdala, a Major a vidám fúvósaival vesz le a lábadról, a Suburban Space Invader könnyen olvadó rágógumi Funkyjában egészségtelenül magas a nyári sláger potenciál, a címadó dal refrénje pedig csak simán ellenállhatatlan. Általánosságban elmondható, hogy a srácok még az első dobásnál is kevésbé veszik komolyan magukat, az album kellemesen csapong a stílusok között, ami simán a tavasz legjobb partilemezévé avatja az Out of Frequencyt, de a 47 perces játékidő végére érve könnyen be lehet sokallni a pofánkba kapott tömény napfénytől.



Erősen úgy néz ki, hogy az AGT bejátszotta az „ugyanaz kicsit kidolgozottabb előadásmódban" kártyát, amit egyszer mindenkinek kötelesek vagyunk elfogadni, de a 3. korongra már illendő lesz valami komolyabb újdonságot pakolni, hogy ne váljon unalmassá a formula... vagy leszerződni valamelyik sörgyártóval egy újabb körre, hogy a kommerciális siker legalább meglegyen.

The Asteroids Galaxy Tour – Out of Frequency
(BMG Rights)

A dolog

(The Thing)

Folytatást csinálni egy olyannyira kultikus alkotásnak, mint A dolog, korántsem tartozik az egyszerűbb feladatok közé, amit hűen bizonyít a tény, hogy eddig egy szimpatikusan félresikerült videojátékos adaptáción kívül nem is igen próbálkozott meg vele senki. A 2011-es verziót jegyző Matthijs van Heijningen Jr. láthatóan tudatában volt annak, hogy ha itt hibázik, azzal villámgyorsan taccsra vághatja bimbózó karrierjét, így a lezárt történet meglehetősen rizikós továbbgondolása helyett inkább egy jóval kevesebb veszélyt magában hordozó előzményfilm mellett tette le a voksát. A cselekmény közvetlenül a John Carpenter által készített eredeti (ami egyébként maga is egy remake) előtt játszódik, amikor is egy norvég kutatóbázis személyzete véletlenül rábukkan egy jégbe fagyott lényre, melyet persze azon nyomban ki is emelnek nyughelyéről, és a roppant dekoratív, Kate nevű amerikai paleontológus segítségével bőszen tanulmányozni kezdik… pontosabban csak kezdenék, mert a kreatúra meglép, és elkezdi ritkítani a bázis személyzetét. Innentől a jól ismert mederben csorognak az események: kiderül, hogy a kreatúra vérében található parazita képes (majdnem) tökéletes másolatot készíteni az áldozatáról, aki aztán beépülve szépen tovább tudja fertőzni a többieket stb. Az így elharapódzó kellemes világvége hangulatban a bázis egyre szűkülő személyzete megpróbálja felvenni a harcot az idegen organizmussal, mielőtt az elemésztené mindnyájukat. Az új változat forgatókönyvíróját láthatóan a történet akció aspektusa érdekelte, leginkább ezért az eredetire jellemző klausztrofóbiás terek, és a szereplőkön elharapódzó paranoia helyett a játékidő nagyja szétszakadó arcok, mellkasok, és az Addams Family-ből szalasztott önálló életet élő kezek bemutatásával telik.



Ezzel szerencsére nincs komolyabb baj, mivel a trükkök már a '82-es kiadásban is zseniálisak voltak, és a CGI-bűvészkedés is többnyire hű marad az ott lefektetett alapokhoz, akárcsak a cselekmény, melyet sikerült úgy hozzávarrni az eredetihez, hogy az ne okozzon döccenést. A cucc legnagyobb élvezeti faktorát kétségkívül az jelenti, hogy végre saját szemünkkel láthatjuk azokat az eseményeket, melyeknek eddig csupán a nyomasztó végkimenetelével szembesültünk, ilyen például az egybeolvadt arcú, elszenesedett hulla rejtélye, vagy a lény hűlt helyét tartalmazó jégbörtön. A film összes képkockáján érződik John Carpenter hatása, Matthijs pedig kockáztatás helyett inkább végig a biztonsági zónában marad, és szorgosan aládolgozik a mester csúcsművének. Egy nagy újításra azért futotta (plusz egy jópofa új módszerre a fertőzöttek kilétének felfedésével kapcsolatban): a Mary Elisabeth Winstead által alakított női karakter főszerepbe helyezése nemcsak felkavarja kicsit az egyébként szakállas kutatók által uralt állóvizet, de egyben okosan elébe is megy a Kurt Russell-lel történő óhatatlan összehasonlításnak, az pedig, hogy az általa játszott karakter szokatlanul logikusan viselkedik még a legvérfagyasztóbb szituációkban is, már csak a hab a tortán. Könnyű volna a 2011-es A dolog szemére hányni, hogy csak a legendás elődjéhez való teljes hasonulás miatt lett élvezetes, és helyenként inkább emlékeztet remake-re, mint előzményre, de ha számba vesszük az utóbbi évek zsánerbéli folytatásait/feldolgozásait, máris jobban kezdjük majd értékelni MvH egyenletes színvonalon mozgó debütálását.



A dolog (The Thing)
Műfaj: Sci-fi/Horror/Akció
Rendező: Matthijs van Heijningen
Szereplők: Mary Elizabeth Winstead, Joel Edgerton, Ulrich Thomsen
Blu-ray forgalmazó: Budapest Film

Sikoly 4

(Scream 4)

A dolog ultrakonzervatív felépítéséhez képest a Sikoly 4 maga a blaszfémia, mégpedig a viccesebb fajtából: mert hát mit lehet mondani arra, amikor a játékidő második percében az egyik szereplő a mobilján való pötyögés közben odaveti, hogy „a Fűrész nem is horror, csak egy gusztustalan kínzós pornó, amiben tök mindegy, hogy ki hal meg, mert nincs jellemfejlődés, csak röpködnek a testrészek, meg fröcsög a vér”? Egy jelenettel odébb pedig már arról beszélnek, hogy a sorozatok sokadik része mennyire kiszámítható, és hogy „az egész maszkos-gyilkolós sztori '96-ban még elment”, de mára már teljesen sablonossá és kiszámíthatóvá vált. Kedves Wes Craven és Kevin Williamson: üdv a jelenben, már nagyon hiányoztatok...

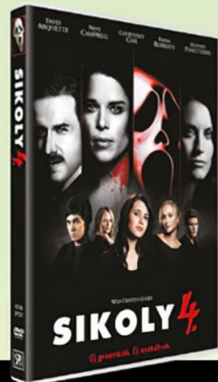
A horrorlegenda, és a meghökkentő forgatókönyvek mestere a kilencvenes években egyszer már felpezsdítette némi önreflexióval és humorral az addigra már kissé megfáradó slasher műfaját, ami olyan jól működött, hogy a zsáner újkori reneszánszát hozta maga után. Az egy évvel később érkező 2. résznek még sikerült átmentenie valamit az előd zsenialitásából (a hangtermes bújócska a sorozat legfeszültebb pillanatainak egyike), de a harmadik epizód már végérvényesen önmaga paródiájává vált, így sok mindent kellett kiköszörülnie az új résznek, ami nagyrészt sikerült is.

A hullák természetesen ezúttal is Sidney Prescott körül kezdenek el hullani, aki egy könyvkiadási turné keretében tér vissza szülővárosába, és találkozik az előző részek túlélőivel/új szereplőkkel, aztán elindul a futkosás, és a sikoltozás, a gyilkos pengéje pedig kíméletlenül szeleteli az útjába kerülő fiatalokat.

A cselekmény abszolút klasszikus mederben halad előre, a második részben elhalálozott Randy helyére két mozib*zi gimis érkezik, Sidney unokahúgának a barátja itt is szeret belógni a nyitva hagyott ablakokon, visszatérnek a telefonos kvízkérdések, a sztár cameók (ezúttal Anna Paquin és Kristen Bell okoz derült pillanatokat), és Gale rejtett kamerás akciózása is. Az eddigiek alapján méltán tolulhat bárki nyelvére az „önismétlés” szó, de a forgatókönyv kellően modern, és a gagek, ha lehet, még az eddiginél is túlpörgetettebbek (film a filmben helyett itt film a filmben a filmben van), így ódivatúság helyett inkább kellemes nosztalgia lengi át a jeleneteket. Egyszerűen nem lehet vigyorgás nélkül megállni, ahogy a szereplők egymásra licitálva próbálják kitalálni a gyilkos által lefektetett új szabályrendszert, melynek fejtegetése közben rémisztően közel kerülnek ahhoz, hogy rádöbbenjenek: ők most tényleg egy horrorfilm sokadik folytatásában vállaltak kényszerű szerepet. Sajnos a végső leleplezés, és az indoklás bántóan bugyuta és szájbarágós, az ezt követő végső leszámolás pedig pont olyan sablonos, mint a tucatmozik, melyeket a széria pellengérre állít.

A béna lezárás ellenére a Sikoly 4 minden téren állja a sarat, és bár a debütáló epizód színvonalát nem éri el, a folytatásokat kacagva beelőzi, így csak reménykedni tudok, hogy az epizód tényleg egy teljesen új trilógia nyitánya lehet, ahogy azt rebesgetik.





Sikoly 4
(Scream 4)
Műfaj: Thriller/Horror/Vígjáték
Rendező: Wes Craven
Szereplők: Neve Campbell, David Arquette, Courtney Cox
DVD forgalmazó:
Gamma Home Entertainment

Göndöcs Gergely, László Plá, Marabu, Merényi Dániel, Pálinkás János, Weisz Béla – Párkocka: Ami a csövön elfér

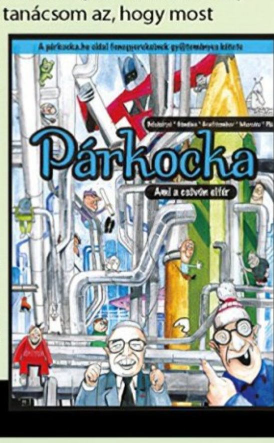
(Vad Virágok Könyvműhely)

Ha léteznek sztárok a hazai képregény-alkotók között, a Párkocka alkotóműhelye egy popzenei hasonlattal ábrázolva kb. olyan, mint a Band Aid annak idején (mínusz a röhejesen feltupírozott hajak). Göndöcs Gergely ugye a szép emlékű Kretén magazinban garázdálkodott, Marabu a különféle politikai jellegű karikatúráival és Dodóival tör világuralomra, Merényi Dániel (alias Grafitember) a Napirajz guru, Plá a kedves robotjairól, Bélabá pedig animációs szösszeneteiről és blogjáról lehet ismerős. A csapatot Juan (azaz pontosabban alteregója, a politikai élettől visszavonult diktátor, Kim Ir Szen) főszerkeszti, és a céljuk az, hogy meghonosítsák a comic strip (azaz egysoros képregény) műfaját hazánkban is.

Összefogásuk eredményeként 2010-ben elstartolt a parkocka.hu, mely a szerzők megfeszített munkájának hála mára napi több ezer olvasót vonz, de a világhálóval haragban lévők, vagy a nosztalgiázni vágyók számára most itt a Párkocka: Ami a csövön elfér, mely nyomtatott formában nyújtja át az első év termését.

A téma szerint csoportosított pár paneles történetek pontosan ugyanazt az élvezeti faktort nyújtják, mintha a weboldalt böngésznénk, azzal a különbséggel, hogy a megszokott színpompa helyett a kiadvány csupán visszafogottan sikkes fekete-fehérben kínálja bájait.

A közel 130 oldalas könyv legnagyobb pozitívuma az elképesztő változatosság: mivel mindenki a saját, jellegzetes stílusában alkot, így a legszűkösebb keretekkel rendelkező témát is számos, egymástól gyökeresen különböző szempontból vizsgálhatjuk meg. Nyilván ennek a felépítésnek a hátránya, hogy kedvenc szerzőnktől nem olvashatunk annyi anyagot, mint amennyit szeretnénk (Göndöcs for president!), de az összesített színvonal olyan magas, hogy ezt nem is igen lehet hibaként felróni. Ellentétben a borítóval, ami amellett, hogy egészen bámulatosan ocsmány, nem is szimbolizálja hűen a kiadvány tartalmát, szóval a tanácsom az, hogy most azonnal rohanjatok el megvenni a cuccot, és a papírboltból hazafelé szerezzetek be egy fehér lapot, melyet ráragaszthattok az első borítóra, és az így kapott üres felületen tök kreatívan elkészíthetitek saját, külön bejáratú párkockátokat.

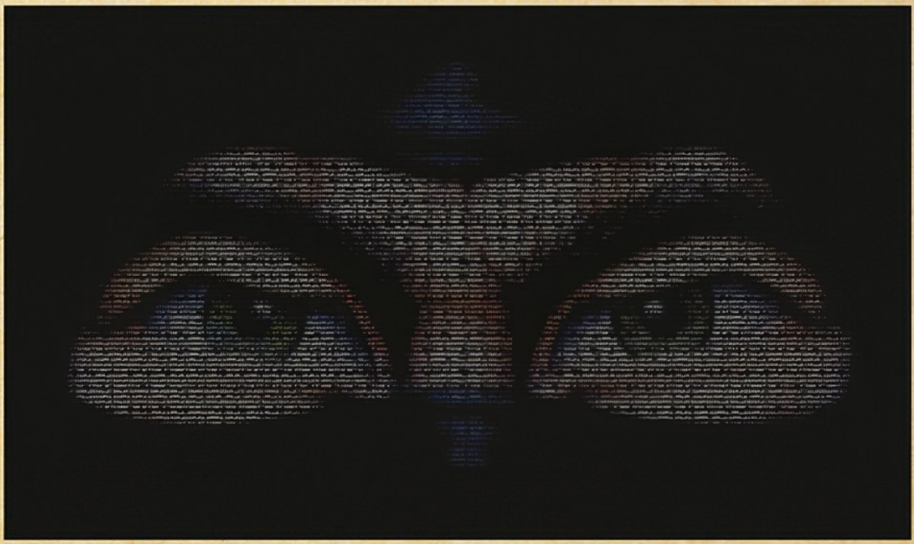


Göndöcs Gergely, László Plá, Marabu, Merényi Dániel, Pálinkás János, Weisz Béla – Párkocka: Ami a csövön elfér
(Vad Virágok Könyvműhely)

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Híres mesterségünk címere: Besurranó Orgyilkos, azaz Nindzsa

Amikor Böjtös Főszerkesztő elvtárs jelezte, hogy a következő retro rovatban a híres-hírhedt japán harcosok, a nindzsák kapják a főszerepet, épp azon gondolkoztam, milyen kellemetlen, hogy most nincs keretem megvásárolni az épp mostanság debütált Ninja Gaiden 3 hack'n slash-t a Tecmo-tól. Annyit hallottam már róla, hogy fényévekkel kevésbé szívatós, mint elődjei, ami a hardcore rajongók részéről bizonyára érvágás, azonban az olyan kocaninják, mint én, még örülhetnek is ennek a hírnek.
Igen, kocaninja. Pedig milyen májer lett volna úgy belevágni a rovatba, hogy én már 1989-ben, az első Ninja Gaiden platform-slasher játékport amerikai megjelenésekor a téma rajongója voltam, és beírtam a nevem a high-score táblába egy csúcs Stage 6-2 eredménnyel, de ez ronda hazugság lenne. Engem akkoriban másféle játékok érdekeltek. Bár akkortájt a cím Nintendo Entertainment Systemes változatát természetesen kipróbáltam, de a Ryu Hayabusa név kivételével inkább igyekeztem elfelejteni azt a vérkemény kihívást, amit a pályák teljesítése megkívánt. Egyáltalán nem tudtam játszani vele, ezért feladtam – egyben az egész sorozatot is, a további részeket abszolút hanyagolva. Szerintem az utókornak is ez maradt meg leginkább: pontosan alig tudja valaki, miben nyilvánult meg a Ninja Gaiden keménysége, de a köztudatban úgy él, mint az egyik legszívatósabb videojáték.
Egy másik ninja azonban jó barátom volt a nyolcvanasok közepén: az 1985-ös, Commodore 64-es Durell Software program, a Saboteur! besurranó ninjásza. Ez a game lett számomra minden idők egyik legtöbbet térképezett játéka (a Head Over Heels után), hisz az erősen puritán, monokróm sprite-okkal dolgozó, nagyon hasonló elrendezésű szobák sorozatát felvonultató programban igen könnyen el lehetett tévedni, és persze hamar megmurdálni. Már maga az alapötlet is kifejezetten bejött, mert ebben a cuccban nem a gyilkolós arcade nindzsáskodás kapta a főszerepet, mint az NG-ben, hanem a lopakodós felfedezés, minimális harccal, némi tárgykeresgéléssel.
A nagyon fura hangulatú játékban zenét nem lehetett hallani, csak a ninja lépéseit, és a környezeti zajokat, mely érdekesség egészen egyedi, valóban osonós akciót eredményezett. És ez is nehéz progi volt…
A hirtelen megjelenő őrkutyák és katonák, no meg a biztonsági kamerák és csapdák szinte csak a pálya pontos betanulásával és kijegyzetelésével voltak legyőzhetők, és persze ott voltak az idegölő, pixelpontos platformugrások, amiket a főhős erősen darabos animációjának „hála" marha nehéz volt rendesen megcsinálni.
Az abban az időben szokásos szűk időlimit persze szintén tovább nehezítette a dolgokat, az viszont mai szemmel mókás, hogy a kalandot kilenc eltérő nehézségi fokozaton lehetett elkezdeni.
A Saboteur!-t sosem sikerült végigjátszanom, pedig vagy két (három?) éven át rendszeresen nekifutottam. Gyakorlatilag sokkolt a látvány, amikor a Youtube C64 Longplay sorozatában hat és fél perc alatt lenyomta a csávó úgy, hogy egy lyukat nem ugrik. Hihetetlen!





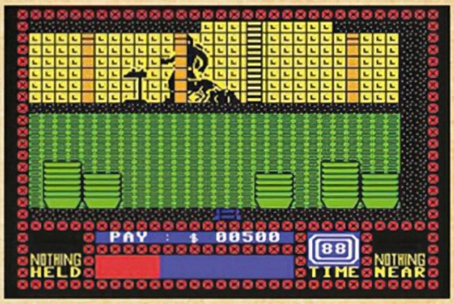














1984 és 1992 között a legfőképpen oldalnézetes nindzsás játékok – vagy szimplán balról-jobbra haladós és kaszabolós, illetve ugrálós, platformelemekkel megbolondított játékmenetet használók – egyértelműen özönlöttek a játéktermekbe, majd elég hamar az átiratokon keresztül az otthoni konzolokra is. Ninja Combat, Ninja Kazan, Ninja Spirit, Ninja Kids, Ninja Master's, Ninja Mission, Ninja Warriors. Felsorolni sem lenne könnyű azt a sok-sok ninjás című játékot, mely akkoriban hozzáférhető volt, és az egzotikus japán címekkel ehhez még egész nyugodtan hozzá lehet venni még egyszer ugyanannyit – ilyen például a SEGA legendás, 1987-ben indult Shinobi-szériája is. Egyébként egy másik híres konzolos kiadó, a Capcom is bedobta ebben az időben a köztudatba a maga nindzsáját, azonban őt egy távoli, alternatív jövőbe helyezték – ez a cím volt az azóta is újrafeldolgozásra váró, nextgen érába való Strider.

De… de ennyi különféle nindzsás játék megismerése, plusz ennyi év tesztelés után is azért mindig ugyanaz jut először eszembe, ha a japán bérgyilkosokat és a videojátékokat egy síkra hozom: a C64-es The Last Ninja-sorozat, melyről azt gondolom, ha csak érintőlegesen is, de minden rendszeresen a hobbijának hódoló gémer hallott már.

Az első TLN 1987-ben debütált, és ha valamire nyugodt szívvel rá lehet mondani, hogy „korszakalkotó", meg „mérföldkő", akkor ő méltósága egyértelműen az. A logikai, ügyességi, kaland és akció összetevőket egyszerre, profi módon bevető programmal a készítő System 3 stúdió talán elsőként lett egyfajta „celeb" a szakma és a playerek körében, hisz abban az időben ez a fajta térbeli megjelenítés ezzel az aprólékosan kidolgozott, zabálnivalóan színes és változatos grafikával egy csapásra egy olyan magasabb minőségi normát állított fel egy, amit szinte megkoronázott a fantasztikus, világszerte ismertté váló zenei anyag.

A TLN valahol olyan átütő erejű volt, olyannyira kiemelkedett az átlagból, mint például most korunk PS3- és X360-exkluzív legendái. Emlékszem a mai napig: pár trükkös ugrást a „térben" az izometrikus rálátás és a fix kamera miatt valami egészen fura pózba beállva lehetett csak abszolválni, a sokadik próbálkozás után kitapasztalva, hogy hiába néz ki extra hülyén ez a pozíció, ha itt elszaltózol, akkor érkezel a megfelelő sziklára.

1988-ban a stúdió piacra dobta a folytatást, mely game még komolyabb – tényleg nagyobb, szebb, okosabb, tartalmasabb – lett, mint elődje, csúcsra járatva a széria hírnevét a C64-esek körében. Ekkor „mindenkinek" a TLN2 volt a kedvenc játéka, nem is véletlenül. 1990-ben aztán kijött a harmadik felvonás is, mely bár remek game volt, mégis hasonló sorsra jutott, mint sok franchise napjainkban: nem hozott olyan extrát, ami tartani tudta volna a felfokozott érdeklődést. Ezután a System 3 – érthető okból – tervszinten többször is megpróbálta feléleszteni az egykor trónon ülő szériát, 2003 és 2007 között nem egyszer volt szó „nextgen" feldolgozásról, de ebből a mai napig nem lett semmi…

Nyugodtan mondhatjuk, hogy a videojátékos ninják a játéktermekből származnak, és ezen jellemzőjüket istenigazából már nem is tudták levetkőzni a továbbiakban.

Az echte ninjás játékok a zseniális, a zsánert még egyszer bearanyozó PSone-os Tenchu után eltűnedeztek vagy átalakultak.

A klasszikus ninja-akció már csak a Ninja Gaiden újgenerációs felvonásaiban él tovább, a nindzsák pedig csak vendégszereplőként tűnnek fel egy-egy versus bunyós vagy tömeghentelős játékban, vagy szamurájok/roninok mellett mellékszereplőként, esetleg olyan mellékhajtásokban, mint a PS3/X360 platformokon elérhető Mini Ninjas cukiság. Gyakran találkozhatsz viszont új, a kor elvárásainak megfelelően modern bőrbe bújtatott nindzsákkal: ha jobban megnézed, Solid Snake a Metal Gear Solid, vagy Adam Jensen a Deus Ex játékokból is ninja, valahol legbelül…

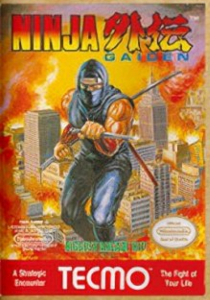
Visszatérve egy gondolat erejéig az átalakulásra: a kétezres évek második felétől kezdve a japán ninják láthatóan vesztettek némileg a korábbi patinás ázsiójukból, ami valószínűleg az egész ninja-kultusz elmangásodásának köszönhető.

Narutók, sci-fi űrnindzsák és Tini Mutáns Teknősök képviselték a zsánert, a rajongók hitét pedig bár ritkán, de középszerű ninjás akciójátékokkal rombolták a fejlesztők.

Sok ki sem jött Japánból.

























A ’80-as, ’90-es évek felejthetetlen japán és hongkongi nindzsafilmjeiből megismert hidegvérű orgyilkosok megváltoztak. A ninja, mint exportcikk, vesztett az értékéből, olyannyira, hogy Gray Fox, az MGS megacool kiborg-ninjája sem kapott saját játékot. (Raiden? Hát ő legalább megkapja.)

Hogy milyennek kéne lenni egy igazi nextgen ninjás játéknak, hogy a zsáner újra a régi fényében ragyoghasson? Ennek megfejtéséhez talán nem is kéne messzire menni: csak megnézni például a The Last Ninját, hogy annak mi volt az erőssége. Látvány. Harc. Ügyesség. Logika. Hangulat. De egyszerre, egy játékban! Egyfelől tehát ott az elvárhatóan kiemelkedő minőségű, az aktuálisan lehető legmagasabb szintet képviselő látványvilág. Uncharted 3, Skyward Sword, Gears of War 3 – lehet szépet alkotni, ez a feladat kipipálva. Kell egy jó harcrendszer: Devil May Cry, Darksiders, mindkettő megmutatta, hogy lehet erős, változatos, szépen kombózható, de kínszenvedésektől mentes hack’n slash-t kitalálni. Tegyük ezt az egészet érdekesebbé egy kiterjedt bejárható területtel, kapaszkodással, átlendülésekkel és mászással megszínesített Tomb Raider/Prince of Persia platformakcióval, és ha ez megvan, bele lehet tenni pár logikai feladványt is – akár egyszer-egyszer Wiimote, Move vagy Kinect használattal – ami a helyszínek közötti továbbjutás kulcsa. Ötletes gyűjthető tárgyak, fegyverek, karaktertuning, küldetések. És a hangulat? Na, emiatt nem kell majd aggódni, hisz egy autentikusan felépített, korhű japán világ mindezekhez a minőségi összetevőkhöz igazítva, egy tökös, szerethető nindzsa-karakterrel a főszerepben valószínűleg hangos sikert eredményezne. A kérdés az, hogy valaki megcsinálja-e ezt a játékot valaha is?

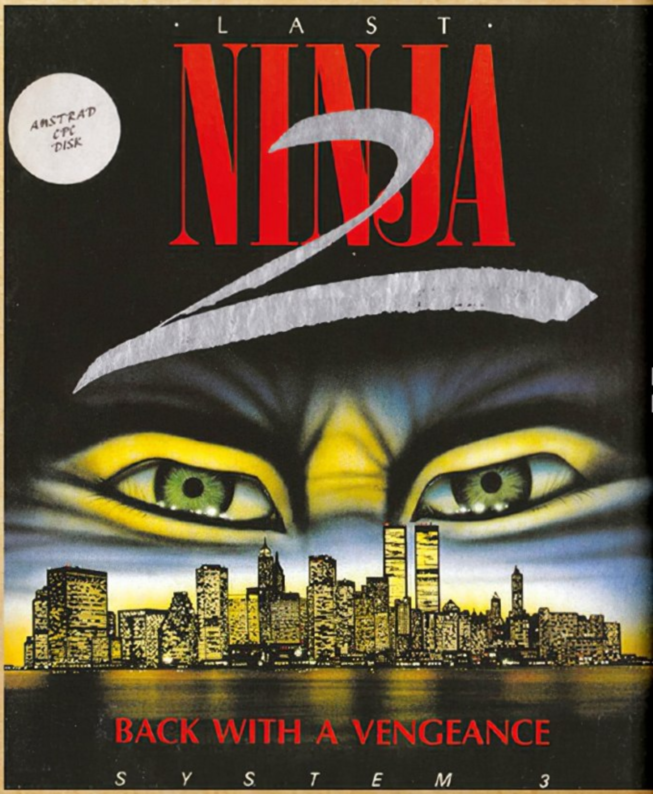
Martin

























KONZOLTÁCIÓ

Csókolom, csókolom! Úgy tűnik, az előző számos kis elégedetlenkedésem megtette a hatását, hiszen annyi levél érkezett, hogy az összes ezúttal be sem fért, így kicsit szortíroznunk kellett. Persze ne csüggedjetek, előbb-utóbb mindenki sorra kerül, csak legyetek frappánsak, és akár A hónap levele címet is kiérdemelhetitek. Mivel azonban kevés a hely, nem is fárasztanálak benneteket mindenféle bevezető maszlaggal, meg időjárás előrejelzéssel, inkább következzenek a beérkezett írások, avagy a Ti gondolataitok. BG

Andy Lightning szolgálatra jelentkezik!
Tiszteletem a csapat előtt!
(Pihenj, közlegény! BG)
A mester mondta (írta), hogy kevés a levél, ***(Nem csak kevés volt idáig, de kicsit meg is fáradtak a tisztelt Urak… ahogy nézem, fordult a kocka. BG)*** elkelne a segítség, hát tarisznyámba helyeztem a hamuba sült pogácsát, csókot adtam a babámnak, családomat hátrahagytam, s el is indultam nagy utamon a billentyűzethez, hogy írjak a Konzoltációba!
Eszembe jutott néhány emlék, gondoltam megosztom veletek, ím: Olyan másfél-két éve történhetett, hogy épp este sétáltunk barátaimmal a vonatállomáson, s egyszer csak néhány ismerősünket láttuk felénk futni.
Úgy meg voltak rémülve, mintha Reapereket láttak volna, ezért gyorsan ki is kérdeztük őket: kiderült, hogy éppen az állomás melletti barázdáknál nézelődtek, s néhány csont maradványra lettek figyelmesek, s fel is mutatták nekünk, ha jól emlékszem az állkapcsi részt. *(A kezükben volt egy állkapocs, vagy csak imitálták? K)* Kiderült, hogy épp valami előbukkant szinte a semmiből, s pillanatok alatt két méter közelbe került hozzájuk. Elbeszélésük alapján ember formája volt, valamikor talán az is lehetett, de fojt a nyála. Megijedtek, s rohantak is el, s így kerültek hozzánk. Megbeszéltük, hogy visszamegyünk, s elintézzük azt, ami rájuk ijesztet. Találtunk néhány kisebb fadarabot, hát gyerekjáték, de ha nincs ló, jó a szamár is. Felfegyverkeztünk, s elindultunk megkeresni a bűnöst. *(Klasszikus mészárlós horrorfilmes jelenet kezdete. K)* Már korom sötét volt, nem bírtunk szinte semmit kivenni, s így sétáltunk fel-alá a terepen. Megérkeztünk mindennek a közepére, s háttal egymásnak kört formáltunk. Valami neszzenés hallatszott. Ha kicsit kevésbé figyelünk oda, akkor a holnapi mosnivaló valamivel mocskosabb lenne, de ezt szerencsére megúsztuk... További zörgés a bokrok felől. Összeszedtük minden bátorságunkat, s megindultunk felé (persze, hogy én voltam elöl...). Körülbelül három méterre lehettünk a bokroktól, amikor erősen megrezzent az egész, s mindenki eszét vesztve menekült, mintha az élete forogna kockán. Semmi idő alatt visszaértünk a kiindulási pontra, s a fejünket fogtuk. Itt legalább volt közvilágítás. Már nem derült ki, mi volt az, de ezek után nem is érdekelt minket... Ezek után visszatértünk az üveghegyen túlra, ahol Böjti malaca a földet túrja, a rezidenciánkba. *(Nemnemnem, azonnal tessék visszamenni, tudni akarom, mi volt az!! K)* Remélem sikerült átadni valamelyest az események hangulatát, s levelemmel boldogítani a rovat olvasóit.
(Én is tudni szeretném, mi volt az. Ha megint előkerül, jól nézzétek meg. Amennyiben nyugton marad, adjatok egy Konzol Magazint a kezébe, és fényképezzétek le. Pózolj Konzolt olvasó monstréval. Kiváló reklám lenne. BG)
(Ui.: Jah, hogy lehet kérdezni a szerkesztőségtől! Mi lesz szerintetek az év legnagyobb meglepetése, legjobb játéka?) ***(Személy szerint annyira nem dobom magam el a várható megjelenésektől. Lesznek jó címek, de félek, hogy igazán kiemelkedő egyik sem lesz. Talán a Tomb Raider. Talán az sem. BG)***

Andy Lightning

Üdv Konzol Team!
Több, mint tíz éve, 2001 januárja óta vagyok rendszeres olvasótok (még a „régi idők" óta) és most Böjtös Gábor márciusi cikkével kapcsolatban írok (ami az összeesküvés- elméletekről szólt). Azt kell, hogy mondjam, ennyire építő hatású cikket már rég olvastam, és ha lesz még több ilyen a jövőben, akkor talán elindulhat a fejekben az a folyamat, amire az én huszonsok- harminckevés éves generációm már nagyon rég óta vár. *(Na ugye. K ;)* Konkrétan az, hogy a nálunk tíz-tizenöt évvel fiatalabb srácok és lányok kilépnek majd a bulvármédia által rájuk erőszakolt, idióta műsorok és szereplőik hatásköréből (gy.k. valóságshow-k, SP-k, és az összes hasonló hulladék) és nyitottabb szemmel járnak- kelnek majd a világban (akkor nem fogja őket az idősebb korosztály „fikageneráció"-ként emlegetni, tisztelet a kivételnek persze). *(Hehe, egy egész cikksorozat is édeskevés lenne ehhez – sajnos –, mindenesetre szerintem se lenne rossz a folytatás. K)* Leendő pedagógusként sokat tudnék még írni erről a témáról, de nem rabolom ezzel az időtöket. Köszönöm, hogy elolvastátok, és sok sikert kívánok a továbbiakhoz!
(Kedves Péter, nagyon köszönöm megtisztelő soraid. Én is remélem, hogy minél több emberhez eljut a szabad gondolkodás eszméje, bár az a helyzet, hogy szerintem nem lehet általánosítani, és csak a fiatalságra verni a balhét, elvégre sokszor tapasztaltam már, hogy egy-egy felnőtt ember kulturális/szocializációs szintje némely tizenévesé alatt van. Ez kortól független dolog, és éppen ezért veszélyes. BG)

Péter

Szegasztok!
Először is szeretném azzal kezdeni, hogy az újságot év eleje óta olvasom, és minden betűjét élvezem. A rovatok közül a kedvencem az Audiovizuális Mámor, ami nem csak érdekes, hanem pokolian hasznos is, főleg, hogy tervezek beruházni egy tévére. *(Hüpp, meghatódtam… K)* Sokkal jobb úgy böngészni az ajánlatok között, hogy értem is amit írnak, nem pedig csak vaktában bökök rá egy márkára és egy típusra. Nagyon tetszik a Digitális Vércseppek is, annak ellenére, hogy egyáltalán nem foglalkozok horrorfilmekkel/játékokkal, elvétve akad csak a kezembe egy-két híresebb darab. ***(Akkor külön öröm, hogy mégis tetszik, köszönöm. BG)***
Nemrég volt szerencsém ismét belecsöppenni a konzolos világba, hosszas kihagyás után ugyanis kedvet kaptam újra kontrollert ragadni, és beszereztem egy Wind Wakert még Gamecube-ra. *(Kiváló választás, mint eleve úgy általában az exkluzív Nintendo Gamecube gamák. K)* Innen azonban nem volt megállás, a spórolt pénzem nagy része hamarosan egy konzolos bolt kasszájában landolt, én pedig vágtattam haza egy új Wii boldog tulajdonosaként. Útközben azért felmarkoltam egy Konzol magazint is, hogy minél gyorsabban képbe kerüljek gamer témában. Egyiket sem bántam meg.
A netet böngészve egy érdekes dologra akadtam rá (ami nektek nyilván obvious, de egy új(ra)szülötnek minden vicc új, ugyebár). Egy kisebb bolt Gamecube-ra kinált másolt játékokat, rögtön a címsorban. Akarva-akaratlanul is ráböktem a linkre, mert nagyon fúrta a kíváncsiság az oldalamat: az még csak érthető, hogy egy mezei CD-t vagy DVD-t valaki lekoppint, és chipet erőszakol a konzoljába, hogy vigye is, de vajh'kinek van arra kapacitása, hogy mini DVD-ket másolgasson naphosszat? Ekkor töltött be az oldal a megoldással (ami szintén szerepelt a szolgáltatások között): seperc alat levágják a gép tetejét és máris mennek bene a normál méretű lemezek is. Levágni egy gép tetejét? Hogy lehet így szétgányolni azt a szerencsétlen konzolt, csak azért, hogy fussanak rajta a kopintott cuccok is? A saját kezemet előbb vágnám le, mint a gép tetejét. *(Csúnya gyalázása ez szegény kis „kockának", megskalpolják a szerencsétlent. K)*
Egy aukciós oldalon újabb nagyszerű ajánlat: Wii ötvenjátékal, a képen meg ott virít a sok papírtokos szar. Ötven játék, mi a bánatnak ennyi egy géphez azonnal? *(Legalább nem kell hozzá vennie semmit később, kivéve egy-két új, 9-10 pontos darabot. K)* Menynyit fog velük játszani az a boldog ember aki lecsap erre a remek összeálításra? Valószínűleg semennyit. Letol minden játékban egy vagy két pályát/küldetést/mecset/számot, aztán jöhet is a következő. Pont, mintha ötven demót vett volna, csak így drágábban jött ki. *(Az biztos, hogy ha kevesebb játékod van, jobban is becsülöd őket, de nem feltétlen játszol a másik esetben kevesebbet, csak először mindent ki akarsz próbálni, és napokig nem alszol. K)*
Ez a két találat győzött meg aról, hogy ha öt vagy hat játékom is lesz a gépemre, ám legyen.
Legalább biztosan megéri minden egyes fillér, amit játékra adtam ki mivel tuti nem fogom a sarokba dobni, amíg nem pörgetem ki száz százalékra. Merthát semmi bajnoki dicsőség nincs abban, hogy valaki bemegy a Legend of Zeldában egy ajtón, majd lő kettőt a Halóban a plafonra, eldobva az előző kontrollert pedig a levegőbe rúg a Street Fighterben. Letenni úgy a Zeldát, hogy már nem maradt benne több titok, abban már lehet valamenyi. *(Ennyi megjelenés mellett ez a hosszas szöszmötölés egy-egy címnél már igen nehezen kivitelezhető. K)*
A „nagyképű", „sznob" és egyéb jelzők záporozása előt gyorsan le szeretném szögezni, hogy már az én kezemben is volt már olyan discman, amibe valaki belecsempészet egy olyan CD-t, amin volt egy olyan szám, amelyről nem tudom, hogy melyik oldalról vásárolták, de ez az ipari méretű gyártás már tényleg pofátlanság.
No, kimorogtam magam, meg jól terheltem is a mailboxotokat egy újab levéllel. A véleményemet az újságról már kifejtetem, annyit azért hozzátennék, hogy én szívesen olvasnék több hírt is, internet ide vagy oda. ***(Nem szeretnék warez/nem warez háborút, de tény, hogy sokkal jobban becsüljük a játékokat, ha azokat eredetiben vesszük meg, és megdolgozunk értük. Ráadásul Princo lemezekből nem lehet gyűjteményt összehozni. BG)***

Üdv: **Drake**

Hello KoNZoL TeaM!
Sajnálatosan olvastam legutóbb, hogy elég kevesen írnak nektek. Én meg úgy voltam vele,hogy elég ha minden második hónapban írok nehogy elvegyem valakitől a helyet ha esetleg be kerülne a levelem. Na de akkor mostantól havi program lesz.
Mielőtt belekezdenék a mostani levélbe előtte egy súlyos hibát akarok nektek fel róni vagy is inkább rolmanus kezén szárad a vétek. A 19.szám Never Dead tesztről lenne szó és azon belül is a 06:30-as bekezdésről. Ügye épp arról ír hogy igazából nem kötötte le a játék és még a zenei aláfestés is hiába, hogy felpörgesse a gamet. Na a hiba itt van. Nekem egyből szemet szúrt mint a legnagyobb fan és zenész (gondolom sejtelmetek sincs, hogy mi lehet az és biztos klaviatúrát rágva várjátok).
Tudom hogy a Word nem írja ki ezeket a hibákat, de a Megadeth-et nem deathnek írjuk hanem csak dethnek. Utána lehet járni nyugodtan. Tudom nem erre vártatok de nekem ez elég volt ahhoz, hogy ezt fel rójam =P. *(Ejnye rolmi. Na de nem lehet mindenki zenész. K)* ***(Az én hibám, sorry, fel kellett volna tűnnie, ha már egyszer tinédzserként annyit hallgattam őket. Elsiklott a szemem a név felett. Meg már nem is látok olyan jól. És szenilis is vagyok. Remélem, megesett a szíved rajtam. BG)***
Na és akkor egy kis story rólam. Szereztem pár gamet sajna az L.A. Noir és a Dirt 3 még mindig nincs közöttük na de na válság van. Viszont letölthetőként csupán 3 rongyért az XBL-on a magyar profillal rendelkezők meg tudják venni a Rock Band 3-mat. Már szereztem is be hozzá egy pár Megadeth DLC-t (csak hogy az orrotok alá dörgöl hesem az írás hibát =D).
A játék egyébként nagyon jó. Amúgy ha viszonylag régebbi játékot szerzek be mielőtt neki ülnék mindig titeket veszlek elő, hogy „na ti mit irtok róla" még ha olvastam is anno a tesztet. Így a RB3-mal sem volt másképp. Na és még valamit záráskép. Az egyik online felületen dolgozó gamer honlap állást ajánl mint hírezőt és cikk írót. A nevüket nem írtam le nem tudom, hogy lehetne-e itt reklámozni.
Na lényeg a lényeg jelentkezem és a motivációs levelembe meg említeném ha nem nagy gond, hogy a híres KoNZoL Magazinba több levelem is meg jelent. Tudom hogy nem egész cikket írok meg saját rovat de azért nekem jól esik és büszkén tölt el amikor, legyen szó gameről, a női bajaimról és viszont látom azt hisz akkor ezek szerint nagy marhaságot csak nem írtam.
A jelentkezési határ idő ápr. 07. szóval csipkedni kell magam még 5 hírt és egy egész tesztet (T/1-ben) kell meg írni. Remélem sikerül jó lenne ezen a vonalon elindulni és még azt se bánnám ha nem bírnám leírni, hogy Megadeth =D.
TE VAGY A LEGNAGYOBB ARC ROLMANUS. Enyi voltam sziasztok. ***(Nekünk nem gond, ha megemlítesz minket, és sok sikert kívánunk, de a magazinok nem nagyon foglalkoznak olvasói levelekkel, ha új írót keresnek. Reméljük, pöpec kis tesztet tettél le az asztalra, és akkor hátha „kollégák" leszünk. BG)***

Üdv: **NikoN Papa**

Sziasztok!
A kezdetektől olvasom ugyan a lapot, sőt a szellemiségében számomra valamilyen szinten a magazin elődjének számító 576 konzolt és még az az előtt futott 576 kbyte-ot is veszegettem, de valahogy sosem vetemedtem arra, hogy levelet írjak – nem vagyok túl szociális, na. *(Van ez így. K)* Azonban sQr legutóbbi kibeszélője felvetett bennem pár gondolatot, amiről talán érdemes beszélgetni.
A véleményem helyén kezeléséhez tudni kell, hogy nem játszom túl sokat és nem is feltétlen a legújabb dolgokkal (most egyébként a Metal Gear Solid 1, a God of War 3 és az NBA 2k12 pörög, vagy az én tempómban inkább folydogál a kis medrében). *(Érdekes összeállítás, de egyáltalán nem rossz, sőt! K)* ***(Fő a változatosság, nem is szabad egy stíluson belül megragadni. BG)*** Ennek megfelelően nem elsősorban játékvásárlási kalauzként tekintek a magazinra, és nem is „hogyan csináld" kézikönyvként (az utóbbi funkció mondjuk általában is erősen kiszorulóban van, a jelenlegi játékáradat és az Internet térnyerése miatt): egyszerűen szórakozni szeretnék. Azért olvasok szívesen egy-egy cikket, mert érdekes, vicces vagy hangulatos az adott írás, és igazán sem az nem számít általában, hogy objektív legyen, sem az, hogy különösen informatív. Sokkal jobban érdekel, ha valami olyan

lehetőség van egy progiban, ami máshol eddig nem volt, mint az, hogy végül is jó-e a fejlődési rendszer, és sokkal jobban szeretek arról olvasni, hogy a tesztelő fél órán át azért nem jutott tovább, mert ELŐSZÖR kell bemenni az akármicsoda négyben egy szobába, hogy meggyőződj róla, hogy üres és UTÁNA kinyírni mindenkit a másik folyosón (ugye Kingdom Hearts, meg vagy 10.000 másik példa), mint arról, hogy hogy is kell helyesen beállítani a boost-okat a menüben.
Ezzel összefüggésben a játék számszerű értékelése sem különösebben hat meg, vagy foglalkoztat… olyannyira nem, hogy mikor múltkor Rolmival beszélgettünk valamelyik tesztről és dicsértem, hogy milyen jó, mikor oda került a szó, nem tudtam megmondani, hogy hány pontra lett értékelve a stuff. Nemhogy még az alpontok hogy alakultak…
(És talán pont ez a legjobb hozzáállás. K) ***(Bizony, a pont csak egy lezárás, a lényeg a cikkekben van. Ugye mindenki elolvassa azokat? BG)***
Igen ám, de van egy de. Sőt, több is. Egyrészt szerencsére nem csak én olvasom az újságot, és bizony valószínű, hogy aki pár havonta vesz játékot, az szeretné tudni, hogy mire érdemes költenie a pénzét.
Másrészt, ha a kedvenc sorozatodról van szó, akkor már az is érdekel, hogy az új részben végre benne van-e a futás közbeni lövés lehetősége (aminek állítólagosan alaptalan tagadása Martin MGS2 cikkében annak idején heveny dührohamokhoz vezetett az egyik barátomnál), vagy az én esetemben, hogy mondjuk 10 év után sikerült-e végre visszatenni a kosárprogramokba a valódi videó átvezetőket a béna ingame jelenetekből összevágott intro-k helyett, vagy éppen lehet-e szabadon hálóhintázni a városban. *(„Heveny dühromokhoz vezetett" LOL, ennek kajak utánajárok, még megvan az a szám. K:)* Nem, utóbbit már nem az NBA-ben gondoltam. Szóval a lényeg, hogy úgy tűnik, a tényszerű tájékoztató jelleget nem lehet kihagyni a cikkekből a közfelháborodást elkerülendő, legalábbis a nagyobb, népszerűbb címek esetében.
A harmadik„de" erősen kapcsolódik az elsőhöz… talán valahol mégiscsak jó az a pontozás. Ha a cikktől nem várom el, hogy objektív, vagy feltétlen informatív legyen, akkor bizony jól jön, ha valahol mégis jelezve vagyon, hogy mennyire érdemes időt és komoly anyagi javakat áldozni az adott szoftverre . Márpedig négy jó szerző által írt négy szórakoztató tesztből szegény egyszeri Pistike nem biztos, hogy meg tudja mondani, hogy a négy zsír ugyanolyannak tűnő fps közül melyiket is vegye-vigye. Persze ha a tesztalanyokat az sQr által felvetett művészi szempontból értékeljük, akkor egyszerű a válasz: ne vegye egyiket se. Játsszon a Child of Eden-nel, az El Shaddai-al, vagy a Heavy Rain-nel. Főleg a Heavy Rain-nel:). Azok tényleg nem is igazán pontozhatók.
Csakhogy a videojáték ilyen értelemben nem műfaj, hanem inkább művészeti ág.
*(Ez tulajdonképpen igaz… másfelől sokszor egy b*romságnak is tartottam, hogy csak mert stílusánál fogva rá lehet fogni a „művészi" jelzőt egy-egy címre, egy másik gama máris hátránnyal indul azokkal szemben, csak mert mondjuk autós vagy FPS? Bakker, végső soron ezen csak játékok. Vagy mégsem „csak"? K:)* ***(Uraim, tessék a Kibeszélőhöz lapozni, aktuális a téma. BG)***
Azaz vannak játékok, amik célja, hogy megérintsék, elgondolkodtassák az embert, vagy éppen egy teljesen sajátos metódus szerint szórakoztatnak, és vannak, amik csak a 'szokásos módon' kikapcsolni akarnak, mint egy vígjáték, vagy egy akciófilm, és ezek viszont - pont az egyediség hiányában - nagyon is egyszerűen értékelhetők egymáshoz képest, sőt igény is van az ilyen értékelésre. Emlékszem, az 576 kbyte-ban, a 90-es évek közepén konzol rovat volt pár oldalon, ahol az ismertetőkre átlag kb. annyi hely volt, mint most a SEN és XBLA bemutatókra. Martin általában arról írt pár sorban, hogy miről szól az adott game, mit lehet benne csinálni, kiknek ajánlja, de pontozás, az nem volt, és úgy rémlik sosem hangzott el ilyen, hogy na, ez bűn rossz, kerüld el messze. *(Igen, ez milyen király lenne ma is, pedig sajnos kivitelezhetetlen. K)*
Sajnos nem volt konzolom abban az időben, de jóformán 'játszatlanul' imádtam az összes játékot és a rovatot is a színes képekkel… de olyan nincs, hogy az összes snes, megadrive játék jó lett volna.
(Ne is próbáljatok meggyőzni, kipróbáltam azóta kölcsön gépen, meg emulátoron, nem volt mind jó!:)) Martin – javítsatok ki, ha tévedek – mintha erre olyasmit írt volna valahol, hogy mi negatívumot tudna mondani pl. egy aranyos mászkálós anyagról, a célközönsége számára teljesen el van találva és kész.
(Szerette őket, na. K:)
És valóban, egymáshoz képest fejben el tudtam akkor is helyezni a különböző konzolos cuccokat, viszont érdekes módon a pc-s, amigás játékokhoz képest nem tudtam hová tenni őket… Tudtam, hogy mi számít jónak pc-n, és sejtettem mi számít jónak snes-en, de a kettőt nem tudtam összehasonlítani és lehet, hogy ezen a pontozás nagyon is segített volna (ha meg is fosztott volna némi misztikumtól).
És ha már eljutottam addig, hogy lehet mégis jó a pontozás, és egyáltalán nem vagyok tekintettel arra, hogy milyen hosszú is ez a levél, akkor feldobok két alternatív értékelési metódust. Az egyik egyszerűen abban áll, hogy a játékok sokkal szigorúbban lennének pontozva. Mármint sokkal. Tehát egy klassz platformer, amiben semmi különösebb hiba nincs, szórakoztató, kellően igényes, hosszú, stb.
(ami mondjuk 8-9 ponton menne most) az kapna kb. ötöt a tizes skálán. Ez, azon túl, hogy fenyegető rajongói levelek tömegét zúdítaná az újság e-mail fiókjára, arra lenne jó, hogy bővebben lenne lehetőség a jó játékok közti különbségek, az egyediség, újszerű ötletek osztályozására. A koncepció azon alapul, hogy az új megjelenések most mondjuk átlagosan is 6-8 pont között kapnak, és az ezek, de még inkább az ezek felett teljesítő játékok rangsorolása izgatja az embert, míg az eddig mondjuk 3-4 pontra értékelt csodák, amikben ugrani is lehet meg lőni is, csak épp nincs rá ok, hogy ezt tegyük, nos ők aránylag jól megférnek együtt a 0 és 2 között azokkal, amik még ezt sem tudják. Nyilván ez a többi videojátékos fórummal való 'kompatibilitást' is akadályozná, és diszkriminatív az alulról átlagos játékokkal szemben, de azért szerintem mellette szól, hogy a márciusi Konzolban 1 db 10, 5 db 9, 5 db 8 és 5 db 7 pontos játék volt, míg 6 és 4 között összesen 4, alatta pedig egy sem.
És mindannyian tudjuk, hogy a négy közepesen teljesítő közül is az új Mario Party csak azért kapott ötöst, nehogy a Nintendo kommandósai bosszúból elrabolják a szerkesztőség tagjait, és józanul játékra kényszerítsék őket ezen a kínzóeszköz valamely epizódjával ;) ***(Kikérjük magunknak, semmi ilyesmi nincs a háttérben. Bocs, kicsit el kell szaladnom, Mario jött személyesen, hogy anyagilag honorálja az aktuális szám Nintendo-megjelenéseinek pontozását. BG)***
A másik ettől akár független ötletem, hogy csak típusonként lennének értékelve a játékok. Pl. ez az rts-ek között 8, amaz a beat 'em up-ok között 6 (vagy esetleg tágabban, akció, stratégia), stb. E mellett szól, hogy a különböző stílusú játékok egyébként is nehezen összehasonlíthatóak, ezért felesleges is mondjuk a Modern Warfare 2-t a Street Fighter 4-el versenyeztetni… hiába könnyebb behozni egy head shot-ot az MW-ben, ha sehogy sem lehet benne körrúgást csinálni. Ami több stílusba is egyformán beleesik, azt akár így is, úgy is lehetne értékelni (rpg-ként ennyi, tps-ként annyi), a nem kategorizálható játékok külön kört képeznének, vagy akár nem is lennének pontozva - úgy sincs mivel összemérni őket.
Egyébként is vannak olyan anyagok, amiken egyszerűen nincs mit értékelni, pl. kijön a tetris zöldben, vagy a Singstar Abba, ami tízből húszas, ha pont fan vagy és bejön a számlista, ha viszont sem a karaoke-t, sem a zenekart nem szereted, vasvillával kergetnéd el a gép közeléből is, aki be akarja tenni a lemezt.
Persze mindkét elképzelésnek bőven megvannak a nyilvánvaló hibái, de azért érdekelne, mit gondoltok róla ti, akik ténylegesen teszteket írtok.
(Regényeket lehetne arról vitázni melyik pontozás az egyetlen és igazi, nyilván nincs tökéletes. A kategóriánkénti besorolás meg valóban pont azért nem működik, mert sok-sok cím egyszerűen besorolhatatlan, vagy temérdek – sokszor kevert – alstílus kéne. Egyébként ha ez megnyugtat, a pontozások amúgy is a játék stílusában értendőek. K)
(Fúú, ez hosszú volt. Megértem a problémád, de szerintem túlkomplikálod a dolgokat.
Egy jól összerakott, hangulatos játék nem lehet átlagos – közepes –, csak mert nincs benne igazi újítás, miközben leteszed tőle a hajad, annyira el van találva. Mindenki próbál objektív lenni a sajtóban, de mivel mindannyian különbözünk, nem lehet egységes rendszert kitalálni, hiszen egy-egy értékelés mindig szemet fog szúrni valakinek.
Nem mellesleg mindig, mindent a stílusán belül értékelünk, ez már az ősidőkben is így ment. BG)
Na, ennyi volt az agymenésem egyszerre, sok jó játékot még, sok jó cikket, piros tojást, locsolót, és sok-sok számot nektek!
(Köszönjük, és viszont minden jót.:) BG)

Üdv: **Balázs**

A hónap levele

Ciao mindenkinek!
Egy kis történetet szeretnék megosztani veletek. Kb. 20 éve kezdődött. Egy napon öntudatra ébredtem egy világban. Csak álltam ott a kantáros ruhámban, a kedvenc sapkámmal a fejemen.
Nem tudtam, hogy kerültem oda, csak egy valami járt a fejemben: nekem küldetésem van, meg kell mentenem A hercegnőt!
De magamtól nem tudtam mozogni.
Csak álltam ott egyedül, kicsinek érezve magam, egy ismétlődő zene kíséretében. Indultam volna a küldetésemre, de meg se moccantam.
Aztán egyszer csak megindultak a lábaim. Előre, hátra, ugrás, rohanás, ugrás.
Ekkor értettem meg, hogy irányítanak engem. Pár perc ide-oda totyogás, ugrabugra után kicsit odébb felugrottam, egyenesen egy téglakockába.
Jól bevertem a fejem.
Na -gondoltam- ha így haladunk nem sok jóra számíthatok -magnifico. Ezután egy kérdőjeles kockába fejeltem bele. Szerencsére nem lett semmi bajom, sőt egy pöttyös gomba bújt ki belőle és elindult felém. Ahogy hozzámért, nagyobb lettem. Furcsállottam a dolgot, de nem volt mit tenni. Aztán pár furcsa cső szerű dolog után furcsa lények jöttek velem szembe. Rossz érzésem támadt, hogy ezek nem jó arcúak, mérges, gomba szerű lények voltak.
Aki irányított, nem így gondolta és belevezetett az ölükbe. Meg is lett az eredménye: azonnal összementem és feltartott kezekkel, vigyorogva zuhantam a mélybe... de valami csoda folytán újból a kezdeti téglakockáknál találtam magam és elindítottak újra.
Kicsivel később egy virágot is megettem és lám, tüzes magokat kezdtem köpködni, Che cos'è? Ezekkel az lépésekkel vette kezdetét a sok-sok kaland, amit átéltünk az engem irányított valakivel. A hercegnő nagyon nem tudott vigyázni magára, ugyanis rendszeresen eltűnt és indulhattam utána ismét.
Szerencsémre az irányítóm is így gondolta, ugyanis elég sokszor elindultunk egy-egy újabb kalandra (sőt újra is átéltük azokat). Emiatt nagyon sokféle helyen megfordultam, sok érdekes lénnyel találkoztam, barátokat is szereztem.
Néhány emlékezetes pillanat a rengeteg kalandból: estem szakadékba (de hányszor); megevett húsevő virág, teknősbéka, repülő halak, medúzák; beles*ggeltem sündisznókban is; paszulyra is másztam a felhők fölé; de olyan is volt, hogy a semmiből ágyúgolyók bukkantak elő és ,hála az irányítóimnak, nem egyszer a végemet okozták; titkos helyekre jutottam falon keresztül; óriási várakba, labirintusokba jártam (nem egyszer eltévedtem).
A későbbiekben pedig volt már minden: zöldségekkel, ellenfelekel való hajigálás; úszó-repülő hajókon való ugrálás; sok víz alatti úszás; rengeteg jelmezt is magamra ölthettem: voltam mackó, béka, páncélos; repülni is tudtam, sőt egyszer még egy óriás gorilla is elrabolta a hercegnőt.
De persze mindig sikerült a kalandok végére jutnom és találkoznom a hercegnővel, bella! Ugyan hozzá nem nagyon szóltam, de megmentettem és ez a lényeg! Aztán pár év után hosszú szünet következett. Az irányítóm hírét se ,hallottam', emiatt úgy érzem, hogy nagyon sok kalandból kimaradtam.
Aztán egyszer pár éve,találkoztam' megint az irányítómmal, de már egy egészen más környezetben. Valamilyen társasjáték féleség lehetett. Ott voltak a barátaim és ellenfeleim, meg a hercegnő is.
Nagyon sokféle, változatos játékban szerepeltünk, jó party volt. Aztán ismét csönd és azóta nem hallottam az irányítómról. Azért titkon reménykedem, hogy újra tálálozunk valamikor, mert biztos vagyok benne, hogy a hercegnő ismét bajban van és a megmentésére vár rám valahol egy kastély mélyén...
(Hűű, ez olyan mély és filozófikus. Tisztára, mint egy underground művész színházi előadás. Azért a közepét túlnyújtottad, de a vége megérintett. K)
(Ez tök jó volt, nosztalgikus hangulat fogott el a leírásnak köszönhetően. Mario-játékokkal szerintem már mindenki nyomult, aki ezt a magazint olvasgatja, ha meg nem, akkor tessék pótolni, hogy x év múlva hasonló levéllel gazdagodhassunk. BG)

Granturismo

Ez az, srácok, csak így tovább, most tényleg volt tartalom, volt olvasnivaló, voltak gondolatok, voltak egyéniségek. Még valaki? Kérem a következőt!:)
Amúgy bocsánat, most én voltam kicsit leengedve (így lapzárta környékén alig tudtam egy-egy levélhez hozzászólni), de legközelebbre összeszedem magam, megígérem.
Viszont ne adjátok alább, beszélgessünk tovább, lehet elmélkedni, lehet kérdezni, csak rajtatok áll, hogy éltek a kezetekben lévő hatalommal, ahogy az is, hogy kié lesz A hónap levele.
A határidő május negyedike, a cím pedig a szokásos: konzoltacio@konzol.eu!
Minden jót kívánunk, sziasztok!

***Böjtös Gábor** és Krisz*

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

FŐSZERKESZTŐ
BÖJTÖS GÁBOR / bojtosgabor@konzol.eu
GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu
LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu
HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

MÁJUS KÖZEPÉTŐL



Max Payne 3
Maximális Fájdalom úr film noir körítéssel felszolgált kalandjain egy teljes nemzedék nőtt fel, miközben a Max Payne két epizódja műfajt, vagy leginkább harci stílust teremtett a külső nézetes akciójátékok világán belül. A megkopaszodott, megpocakosodott hős visszatérését örömmel várjuk, főleg úgy, hogy az egy-egy pillanat erejéig a múltban is elkalandozik.



Prototype 2
A Prototype egészen izgalmasan kezelte a sandbox stílust, miközben Alex, a protagonista egy egész hadsereggel szállt szembe, segítségül hívva egy pusztító vírus minden tulajdonságát. A második rész új hőst emel a középpontba: James Heller az első epizód főszereplőjén kíván bosszút állni a családja miatt. Sandbox környezet, szörnyek, töméntelen mennyiségű akció. Várjuk.



Pandora's Tower
A Xenoblade, valamint a The Last Story után ismételten egy gyöngyszemmel gazdagodhatnak a kitartó Wii-tulajdonosok. Bár a gépet már sokan temetik egy ideje, rendre fel-felbukkan egy-egy minőségi, hiánypótló cím, ami a JRPG-k rajongóinak okoz majd újabb átjátszott éjszakákat, illetve felejthetetlennek bizonyuló friss élményeket.



Sniper Elite V2
Az évek óta özönlő modern hadviseléses lövöldék tengerében egy jó második világháborús játék úgy hiányzott már, mint egy falat kenyér. Ráadásul ez a cím egy olyan nagynevű előd folytatása, ami a PS2 és Xbox rendszereken is elérhetővé vált. Távcsöves puskával sznájperkedni, miközben a közelben elhaladó tankok alatt megremeg a talaj? Nagy reményekkel várjuk.



PSVITA.COM
16
www.pegi.info
AHOL TE UTCAI LÁMPÁKAT LÁTSZ,
OTT ÉN AZ ELŐTTEM ÁLLÓ ÖSVÉNYT.
A VILÁG JÁTÉKBAN VAN.
Hozd játékba a valóságot PlayStation®Vita-val és csatlakozz
Nathan Drake kalandjához, eredj a történelem egyik legnagyobb
legendájának nyomába! Fedezd fel új módokon a csalóka tájat,
vadássz elrejtett kincsekre és találd meg az elveszett aranyvárost!
Uncharted: Golden Abyss csak PlayStation®Vita-n.
PS VITA
PlayStation Vita
UNCHARTED
GOLDEN ABYSS
SONY
make.believe
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company.
Uncharted: Golden Abyss™ ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Franchise created by Naughty Dog, Inc. Developed by Bend Studio. "Uncharted: Golden Abyss" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



MORTAL KOMBAT™
18
www.pegi.info
WB GAMES
NetherRealm
PlayStation Network
Magyarországon forgalmazza a CNG.HU
FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)
PS VITA
PlayStation Vita
SONY
make.believe
Mortal Kombat™ software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "PlayStation" and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSVITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.